1999/01 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'99 1

PC ZED

CD melléklet

Heretic II

Half Life

Return to Krondor

Blood 2

Rogue Squadron

King's Quest 8

Western Front


ISSN 1417-9600

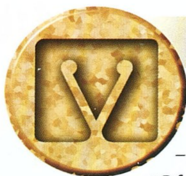
PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
1999. JANUÁR
MEGJELENIK HAVONTA

MEGBÍZOTT FŐSZERKESZTŐ:
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
MÉDIA-MANAGER
Török Zsuzsanna
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1518 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

KIADJA A
CD PEGASUS KFT.
FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok,
valamint az N-TEC Kft.-n
keresztül (Kakas Csaba,
351-68-53) a számítás-
technikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.
TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA
A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ
POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL
KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
„KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL
A 10200940-20116217-00000000
SZ. BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ
A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU
Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
LEVILÁGÍTÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

ÚJ ÉV – ÚJ REMÉNYEK



int egy gyorsvonat, úgy robogott el az 1998-as esztendő – real-time stratégiai őrülettel, first person shooter-mániával, a 3D forradalom kiteljesedésével és számtalan fantasztikus játékkal –, de a játékpiac pezsgése egy pillanatra sem marad abba, és az új év minden bizonnyal minden eddiginél több, jobb és szebb játékkal ajándékoz meg majd bennünket. Hogy mit várhatunk 1999-től? Mivel a tavalyi év a klónháborúk kiteljesedésének és letisztulásának jegyében telt el, minden kategória kitermelte magának az adott stílus szinte tökéletesnek mondható játékát. Így az idei év valószínűleg az útkeresés, a forradalmian új ötletek, eredeti játékok és egészen új műfajok születésének jegyében fog eltelni – ez nem meglepő, hiszen a trend már tavaly elindult, gondoljunk csak a Battlezone-ra, a Myth-re, a Half-Life-ra, vagy a Final Fantasyre. A hagyományos játékkategóriák határai lassan elmosódnak, és kezdetét veszi a cybervilág újrafelosztása...

A játékok világa folyamatosan változik és fejlődik – ha az évezred utolsó egy-két évében nem törik meg ez a lendület (és miért törne?), hamarosan Magyarországon is elérkezik az idő, amikor a számítógépes játékok területe az elektronikus szórakoztatás más formáival – a mozival, a TV-vel – összemérhetővé válik. Az, hogy hazánkban már a közepes sikernek nevezhető játékból is ezres nagyságrendet adnak el, hogy egy-egy felkapottabb homepage-nek napi tízezer látogatója van, azt mutatja, hogy ez a folyamat már elindult, és az idei év nagyon fontos állomás lesz ebben a fejlődésben. Hogy kik ennek a folyamatnak – a játéknak a köztudatba való bevonulásának, a számítógépes játékok széles körű megismerésének, elfogadásának, természetessé válásának – az úttörői? Ti, akik a PC ZED-et olvassátok, mi, akik készítjük, és mindannyian, akik a számítógépet nemcsak munkára, hanem szórakozásra, kikapcsolódásra, játékra használjuk!

Ennek tudatában vágjunk neki együtt az új évnek, a nagy karácsonyi hajtás után kissé lecsillapodó, megnyugvó játékpiacnak, amely rövid pihenés után előreláthatólag márciusra fogja újra az év végén tapasztalható tempót elérni, és jövő karácsonyig nem is lassít...

Hanula Zsolt

Hanula Zsolt
megbízott főszerkesztő









tartalom

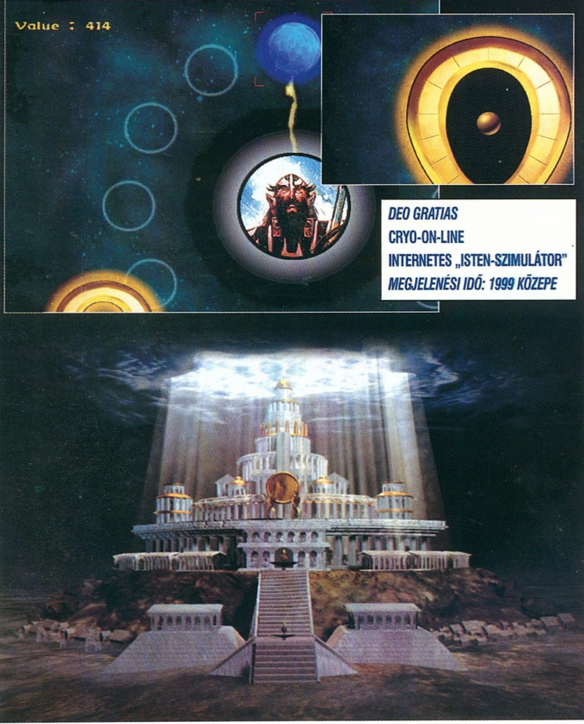
24 HALF-LIFE

Akciójáték vagy interaktív horror-akciófilm? A műfajok határai elmosódnak, ahogy a Sierra karácsonyi meglepetésprogramja szétfeszíti a first person shooter stílus korlátait. A tudósból kénytelen-kelletlen szuperhőssé vált főszereplő két tűz közé kerül: egyik oldalon a balul elsült titkos kísérlet melléktermékei, az idegen világból érkező szörnyek, a másikon a minden túlélőt elhallgattató kommandósok...

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

DEO GRATIAS

A Cryónál rájöttek, hogy a jövő az internetes játékokban rejlik, így nem véletlen, hogy egyre több ilyen produkciót készítenek. A Deo Gratias is egy ilyen játék, amelyben saját világunkat kell alakítani és teremtményeinkkel benépesíteni. Ha egyedül játszunk, csak magát a világot és lakosait tudjuk megalkotni, bizonyos számú pontot elköltve. A többi játékossal csak az interneten keresztül kerülhetünk kapcsolatba, ilyenkor már bizony háborúba is keveredhetünk vagy szövetségeket köthetünk velük. A cél természetesen az, hogy minél nagyobb hatalmat szerezzünk.



DEO GRATIAS
CRYO-ON-LINE
INTERNETES „ISTEN-SZIMULÁTOR"
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE

Team Fortress 2

Még alig jelent meg a Half-Life – amely több folyóiratban (a ZED-ben is!) a hónap játéka címet nyerte el –, a Valve programozói azonban nem pihennek. A Quake-rajongók által talán legjobban várt produkción dolgoznak, amely egy multiplayer kiegészítő a Half-Life alá. A Team Fortress 2 nem más, mint két csapat ütközete valósághű fegyverekkel és járművekkel. A cél természetesen a másik bázisának elfoglalása, ehhez bármilyen piszkos trükk megengedett. Páncélozott csapatszállító járművel közelíthetjük meg a másik csapat bázisát, hogy aztán abból kirontva megtámadjuk a mit sem sejtő ellenséget. Jó hír, hogy az egyszerű deathmatch-ek után a készítők újabb játékvariációkon törik a fejüket. A nagyszerű Quake II-es Capture the Flag után hamarosan itt a következő multiplayer őrület, a Team Fortress!





TEAM FORTRESS 2
SIERRA / VALVE
MULTIPLAYER KIEGÉSZÍTŐ A HALF-LIFE-HOZ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

TÉLI & TAVASZI MEGJELENÉSEK

FEBRUÁR

- **SUPERBIKE WORLD CH.** – *Electronic Arts*
- **RAYMAN 2** – *Ubi Soft*
- **TONIC TROUBLE** – *Ubi Soft*
- **DARKSTONE** – *Take 2 Interactive*
- **20000 LEAGUES** – *Southpeak Interactive*
- **INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE** – *Activision*
- **TOTAL A.: KINGDOMS** – *GT Interactive*

MARCIUS

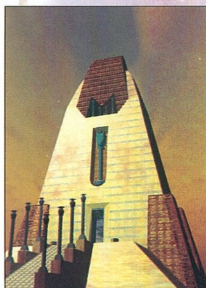
- **CIVILIZATION: CALL TO POWER** – *Activision*
- **SWORDS AND SORCERY** – *Virgin*
- **DRAKAN** – *Psygnosis*
- **3D NAVAL BATTLES** – *Mindscape*
- **SECTRET OF VULCAN FURY** – *Interplay*
- **STAR TREK: KLINGON ACADEMY** – *Interplay*
- **MESSIAH** – *Intreplay*

ÁPRILIS

- **BALDUR'S GATE EXPANSION** – *Interplay*
- **FLY!** – *Gathering of Developers*
- **BRAVEHEART** – *Eidos Interactive*
- **MAX PAYNE** – *Gathring of Developers*
- **WALL STREET TYCOON** – *Interactive Magic*
- **WINGS OF DESTINY** – *Psygnosis*

Elysium

A Cavedog fejlesztőcsapat, akinek a Total Annihilationt is köszönhetjük, egy érdekes programon dolgozik, amely megpróbálja ötvözni a third person megjelenítést a számítógépes szerepjátékokkal. A játék neve – az Elysium – nem más, mint egy álomvilág, ahol hőseink kalandoznak. A készítők eléggé előre gondolkodnak, ami abból is látszik, hogy maga a játék csak 1999 végén lesz kész, de már tervezik a folytatást is.





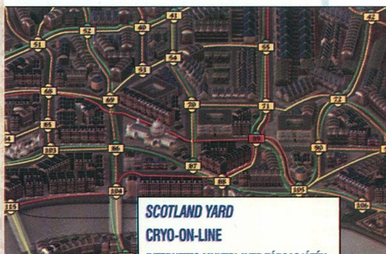
ELYSIUM
GT INTERACTIVE / CAVEDOG
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

Scotland Yard

A Ravensburger cég nemcsak puzzle, hanem táblás játékokat is készít. Az egyik ilyen játékuk, a Scotland Yard megtetszett a Cryo Interactive fejlesztőinek is, akik fantáziát láttak az ötletben és úgy döntöttek, elkészítik a számítógépes feldolgozást. Mint a nevéből is kiderül, a játék Angliában játszódik,



résztvevői két csoportba tartozhatnak: vagy a rendőrség (Scotland Yard) vagy a rosszfiúk szerepét veszik fel. A játék a XIX. századi Londonba kalauzol el, célunk a gonoszokkal kijutni a városból, míg a rendőrökkel ezt kell megakadályozni. A Scotland Yard csak interneten keresztül játszható, méghozzá a Cryo saját szervere segítségével.



SCOTLAND YARD
CRYO-ON-LINE
INTERNETES MULTIPLAYER TÁRSASJÁTÉK
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE



Command & Conquer TIBERIAN SUN



Szinte minden nap újabb információk érkeznek a Westwood háza tájáról a Tiberian Sunnal kapcsolatban. Legutóbb mindenki meglepődve értesült arról, hogy mozifilmet készítenek a Command & Conquer-sorozatból – ez már nem az első eset, hogy egy számítógépes játék ihleti meg Hollywood nagyjait. Sajnos a filmről még sok újdonsággal nem tudunk szolgálni, de a játékról – azon belül a videojelenetekről – van néhány érdekesebb hírünk. A Westwoodnak több ismert színészt sikerült megnyernie, hogy szerepeljenek a programban. Ilyen híresség James Earl Jones, aki többek között a Csillagok háborúja-trilógiában és a Vadászat a Vörös Októberre című filmben is játszott. A Tiberian Sunban Solomon tábornokot, a GDI erők főparancsnokát alakítja majd. A játékban szereplő másik ismertebb színész Michael Biehn, akit a Terminátorban, az Aliensben és a Sziklában is láthattunk. A játékban ő alakítja McNeil parancsnokot, Solomon ezredes helyettesét. S hogy miként sikerült a két hírességet megszerezni? Erről Donny Miele, a Westwood munkatársa így nyilatkozott: „Amikor eljött az idő, hogy leszerződtessük a színészeket, agresszívak voltunk és addig próbálkoztunk, amíg nem sikerült megegyeznünk velük, hiszen már korábban kinéztük őket a feladatra." A két nagyobb név mellett nyilvánosságra hozták a többi szereplő nevét is: Francesco Quinn (A szakasz), Christine Steel (Knight Rider), Monika Schnarre (Peacekeeper) és Frank Zagarno. Természetesen az eddigi Command & Conquer játékok legjobban eltalált szereplője, Kane is feltűnik majd a Tiberian Sunban, akit ugyanaz alakít, mind az előző részekben: Joe Kucan, a Westwood egyik munkatársa!

A speciális effektekért Ron Wild a felelős, aki már két Emmy-díjat nyert trükkjeivel. Wild többek között olyan produkciókon dolgozott eddig, mint a Babylon 5 vagy a Godzilla.

Az előzőekből kiderülhetett, hogy a játék átvezető animációi valószínűleg semmi kívánnivalót nem hagynak maguk után, emellett csak az a kérdés, hogy maga a játékmenet milyen lesz... de a képeket elnézve azzal sem lesz gond!

TIBERIAN SUN
REAL-TIME STRATÉGIA
ELECTRONIC ARTS / WESTWOOD
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

AKTUÁLIS MEGJELENÉSEK

DECEMBER 8.	GANGSTERS	Eidos Interactive
DECEMBER 8.	UPRISING 2	3DO
DECEMBER 8.	DARK VENGEANCE	GT Interactive
DECEMBER 11.	FALCON 4.0	MicroProse
DECEMBER 15.	STARCRAFT: Brood War	Cendant
DECEMBER 15.	APACHE HAVOC	Empire
DECEMBER 17.	NORTH VS SOUTH	Interactive Magic
DECEMBER 18.	CLOSE COMBAT 3	Microsoft
DECEMBER 21.	BALDUR'S GATE	Interplay
DECEMBER 28.	MYTH II	GT Interactive
DECEMBER 28.	THUNDER BRIGADE	Interactive Magic
DECEMBER 31.	EARTHWORM JIM 3D	Interplay
JANUÁR 1.	SHADOWPACT	Blue Byte
JANUÁR 1.	DRAGONFLIGHT	Groiler
JANUÁR 15.	WARGASM	Infogrames
JANUÁR 15.	SHADOWMAN	Acclaim
JANUÁR 15.	HEAVY GEAR II	Activision
JANUÁR 15.	FIGHTER SQUADRON	Activision
JANUÁR 15.	FORCE COMMANDER	Activision
JANUÁR 15.	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	Acclaim
JANUÁR 20.	ALPHA CENTAURI	EA
JANUÁR 20.	REQUIEM: AVENGING ANGEL	3DO
JANUÁR 25.	EVERQUEST	989 Studios
JANUÁR 30.	SIM CITY 3000	Electronic Arts

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.



Shogun

Akiknek tetszett a Sógun című könyv, illetve az abból készített filmsorozat, azok már biztos türelmetlenül várják az ugyanilyen néven futó történelmi stratégiai játékot, amely a középkori Japánba invitálja az érdeklődőket. A program az 1467-től 1600-ig terjedő időszakot dolgozza fel. Ebben a közel másfél évszázadban szinte folyamatos polgárháború dúlt az országban. A Japánon belüli hatalmi harc ekkor már évszázadok óta folyt, de ebben az időszakban terjedt ki az egész országra. Ez nem volt véletlen, hiszen a japánok ekkor kerültek kapcsolatba a nyugat-európai országokkal, illetve a kereszténységgel. Az utolsó sógun hatalma összeomlott, az ország apró részekre bomlott, amelyeket daimjók (feudális földesurak) kormányoztak. A daimjók nem elégedtek meg azzal, hogy csak saját területüket uralják, seregeket toboroztak és egymás torkának estek, hogy minél nagyobb hatalmat szerezzenek maguknak. A császár csak egy báb annak kezében, aki a fővárost, Kyotót uralja. Ennek a zavaros helyzetnek a közepébe érkeznek az első európai felfedezők, magukkal hozva puskáikat, betegségeiket és vallásukat.

A program ezt a történelmi hátteret használja fel, így igen erős valóságalappal rendelkezik. A játékos célja természetesen egy daimjo szerepét alakítva a sóguni méltóság elérése. A program alapvetően két részből épül fel, az első embereink „menedzselésével" és a térképen való mozgatásával foglalkozik, hasonlóan a híres Defender of the Crownhoz, míg a második maga a csata, amely leginkább a Dark Omenre emlékeztet. Minden kisebb csapat saját zászlóval rendelkezik, ezekre kattintva lehet nekik parancsokat adni. A Dark Oment is az tette naggyá, hogy a képernyőn nem szereplő katonáinkat is tudtuk irányítani, ez így lesz itt is, hiszen az összes egység zászlaja szerepel a képernyő szélén. Az általunk irányított földesúr el is halálozhat a harcban, sőt, álmában is megölhetik, ha nem elég jól szervezzük meg az őrséget vagy a kémhálózatot. Ilyenkor, ha van fiú utódunk, semmi probléma nincs, az ő szerepében harcolhatunk tovább családunkért. A játék hűen követi a japán hagyományokat; a becsületnek nagy jelentősége van a programban. Követhetünk el rituális öngyilkosságot is, ennek az lehet az előnye, hogy növekszik a család becsülete a többiek szemében, és ezzel esetleg további támogatókat szerezhetünk magunknak. Ennek természetesen csak akkor van értelme, ha már megvan az utódunk...

Mindenki, aki szereti a stratégiai játékokat és a középkori Japánt, valószínűleg már nagyon várja, hogy szamuráj harcosait csatába indíthassa a szomszédos földesúr ellen.

SHOGUN
ELECTRONIC ARTS / CREATIVE ASSEMBLY / DREAMTIME INTERACTIVE
STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

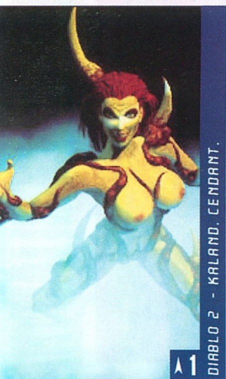


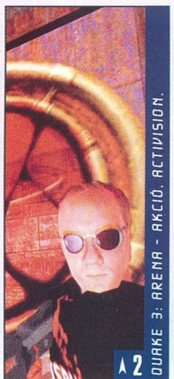




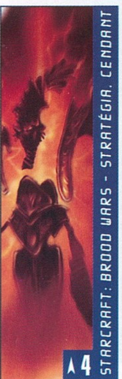
Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni.
Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.


1 DIABLO 2 - KALAND. CENDANT.


2 QUAKE 3: ARENA - AKCIÓ. ACTIVISION.


3 DUNGEON KEEPER 2 - STRATÉGIA. EA.


4 STARCRAFT: BROOD WARS - STRATÉGIA. CENDANT


5 BLACK & WHITE - STRATÉGIA. LIONHEAD


6 X-WING: ALLIANCE - SZIMULÁTOR. ACTIVISION

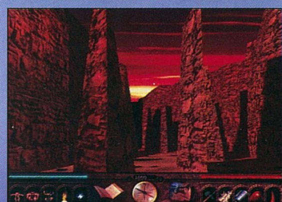

7 TIBERIAN SUN - STRATÉGIA. EA


8 LANDS OF LORE 3 - KALAND. EA

Lands of Lore 3

Az RPG-rajongók igazán elkényeztetve érezhetik magukat, hiszen a közel egy éves szünet után mostanában szinte hetente jelennek meg a jobbnál jobb számítógépes szerepjátékok. A Westwood által megalkotott Lands of Lore világa hamarosan kitermeli harmadik játékát is. Az első rész – elsősorban grafikájának köszönhetően – nagy siker lett, míg a második epizód fogadtatása már nem volt ennyire egyértelmű. Voltak, akiknek nagyon tetszett, és olyanok is, akik szerint egyátalán nem volt érdemes kiadni a programot, a Westwoodtól ők jobbat vártak. A harmadik rész már csak 3D gyorsítókártyával működik, ennek ellenére a Westwoodosok megmaradnak a Lands of Lore II-ben és a Blade Runnerben használt Voxel technológiánál. Hősünknek hat világon keresztül kell végigkalandoznia, amíg visszaszerzi az őt megillető trónt és a lelkét, amit az alvilág egyik szörnyetege rabolt el tőle. Sajnos a mai RPG-kből általában hiányoznak azok a fejtörők, amelyeket a klasszikus számítógépes szerepjátékokban megszokhattunk, a készítők ígérete szerint azonban a Lands of Lore III a rejtvényekben sem fog szűkölködni. Lehet, hogy végre készül egy olyan RPG, amely meg tudja közelíteni a még mindig etalonnak számító Dungeon Mastert? Majd meglátjuk...







LANDS OF LORE III
ELECTRONIC ARTS / WESTWOOD
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

ÜZLETI HÍREK

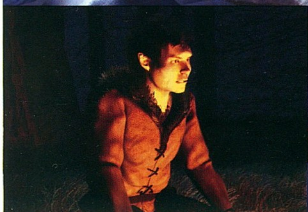
Úgy tűnik, a Cendant megszabadul két nagyágyújától: a Blizzardtól és a Sierrától. A Reuters szerint a Havas nevű francia cég fogja megvásárolni a két eladó játékkészítő céget. Az eladási ár – állítólag – egymilliárd dollár!

Az AMD bejelentette új, 3Dnow! technológiát használó 400 MHz-es processzorának gyártását.

A 3Dfx nem hagyja, hogy letaszítsák a trónról – a jövő év elején megjelenő Voodoo 3 chipsettel igyekszik visszaszorítani a konkurenciát. A Voodoo 3 alapú kártyák már kombinált 2D/3D alapúak lesznek, és a népszerű Banshee 2D részét használják.

Az Innomedia cég új módszert fejlesztett ki számítógépek összekötésére, amely valószínűleg forradalmasítja a hálózati technikát. Az új módszer kábelek helyett rádióhullámokat használ, vége tehát a drótrengetegnek!





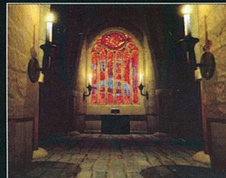




Discworld Noir

Terry Pratchett eddig két alkalommal adta nevét Korongvilág-regények alapján készült programhoz – a Discworld minkét része hatalmas siker lett a kalandjátékosok között, így nem véletlen, hogy már dolgoznak a harmadik epizódon is. A Discworld Noir ismét a híres fantasy-író által megálmodott világban játszódik, azzal a különbséggel, hogy Rincewind, a lökött varázsló nem szerepel a programban, ezen kívül nem egy, már létező könyv alapján készül. A Perfect Entertainment saját maga talált ki egy történetet, erre adta az író az áldását. A játék producere szerint a történet annyira jól sikerült, hogy Pratchett semmit sem akart változtatni rajta! A készítőket nyilván megihlette a Grim Fandango furcsa hangulata, ők is egy „film noir" stílusú játékot szeretnének készíteni. A sztori szerint hősünk, Lewton egy magánnyomozó, akit bizonyos okok miatt kirúgtak a rendőrségtől (hogy miért is, az majd a játék során kiderül). A korábbi Discworld-játékok még két dimenziósak voltak, de mivel a készítők haladni szeretnének a korral, a harmadik rész már teljes egészében 3D-s. A főhős, Lewton több, mint 2000 poligonból épül fel, csakúgy, mint a játék többi szereplője. Szerencsére a point and click rendszer és a Discworldre jellemző humor megmarad...







DISCWORLD NOIR
KALAND
GT INTERACTIVE / PERFECT ENTERTAINMENT
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 MÁRCIUS

TOP LISTA

Játék-toplistánkat ezúttal két részre osztottuk. Első listánk a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone,PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓI LISTA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (-)	POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/11,12
2. (-)	CARMAGEDDON 2	AKCIÓ	SCI	98/1,9 99/1
3. (▼)	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/7,10
4. (-)	FIFA 99	SPORT	EA	98/10,12
5. (-)	FALLOUT 2	KALAND	INTERPLAY	98/5,6,12 99/1
6. (-)	GRIM FANDANGO	KALAND	ACTIVISION	98/10,12
7. (-)	SIN	AKCIÓ	ACTIVISION	98/2,6,9,12
8. (▼)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8,11
9. (▼)	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6,10
10. (▼)	DUNE 2000	STRATÉGIA	EA	98/2,4,6,10

ÚJSÁGOK LISTÁJA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (-)	POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/11,12
2. (-)	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	98/1,3,8,9 99/1
3. (-)	GRIM FANDANGO	KALAND	ACTIVISION	98/10,12
4. (-)	FIFA 99	SPORT	EA	98/10,12
5. (-)	WORLD WAR II: FIGHTERS	SZIMULÁTOR	EA	99/1
6. (-)	SHOGO	AKCIÓ	MONOLITH	98/11
7. (▼)	COLIN MCRAE RALLY	SZIMULÁTOR	CODEMASTERS	98/11
8. (-)	MONACO GRAND PRIX	SZIMULÁTOR	UBI SOFT	98/12
9. (▼)	EUROPEAN AIR WAR	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	98/7,11
10. (-)	SIN	AKCIÓ	ACTIVISION	98/2,6,9,12

Grand Prix 500

A Forma 1 rajongóinak megadatott az a választási lehetőség, hogy akár igen jól kidolgozott szimulátorral, akár egy – csak a száguldásra kiélezett – arcade jellegű programmal játszhassanak. A motorok szerelmeseinek azonban eddig be kellett érniük a száguldós változatokkal, akik egy teljes idényt szerettek volna lejátszani és közben még a motorokat is saját igényeik szerint variálni, azok eddig nem találhattak megfelelő programot. A jó hír az, hogy nem kell már nagyon sokáig várniuk, hiszen hamarosan megjelenik a Grand Prix 500, amely éppen nekik készül. A játék elkészítésében a híres német motorversenyző, Alexander Hofmann segédkezett, ami garancia arra, hogy valódi szimulátor készül. Három géposztályban (125, 250 és 500 köbcenti) versenyezhetünk, célunk természetesen a világbajnoki cím elérése.

GRAND PRIX 500
FUNSOFT / ASCARON
MOTORVERSENY-SZIMULÁTOR
1999 ELEJE



Savage Arena

Régebben igen népszerűek voltak a jövő lehetséges sportjait bemutató játékok. Bármelyiket is választjuk ezen alkotások közül, a programok egy dologban tökéletesen megegyeznek: a jövő populáris sportjai kivétel nélkül a brutalitásra épülnek, elég ha csak az Speedball 2-re vagy a M.U.D.S.-ra gondolunk. A Rage fejlesztésében hamarosan megjelenő Savage Arena is ilyen sport, a rögbi és a foci különös keveréke, de zavaró szabályok nélkül. Minden mérkőzés egy futurisztikus arénában játszódik, és a cél természetesen a labda bejuttatása az ellenfél kapujába. Minél bonyolultabban és szebben hajtjuk ezt végre, annál több pontot ér a gól. Sok szabály nem köti a kezünket, úgy rugdoshatjuk az ellenséget (is), ahogy jólesik. Szerencsére nemcsak az akcióval kell foglalkoznunk, a csapat menedzselését is a mi nyakunkba varrják a készítők. A cél nem más, mint a „megyei" bajnokságból indulva feljutni a csúcsra. A játékosvásárlás is a mi feladatunk, sőt, az edzésterv kidolgozásának hálátlan feladata is ránk vár. A program valójában nem más, mint a PSX-en már megjelent Dead Ball Zone című játék PC-s verziója.



SAVAGE ARENA
RAGE
FUTURISZTIKUS SPORTJÁTÉK
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- **Az Activision igencsak szégyelli magát,** hogy a Sin végleges verziója jó néhány hibát tartalmazott, sőt, az egyik pályán még menteni sem lehetett! Most igyekeznek kiköszörülni a csorbát, hiszen a Sin 1.01-es patchet és egy új multiplayer pályát tartalmazó CD-t mindenkinek elküldik, aki megírja elérhetőségét a sinupdate@activision.com e-mail címre.
- **Az Ion Stormtól nemrégiben távozott fejlesztők** megalapították új cégüket Bloodshot Entertainment néven, és már alá is írtak egy szerződést a Gathering of Developersszel, így új játékuknak ők lesznek a forgalmazói. A készülő produkcióról egyelőre csak azt lehet tudni, hogy a KISS együttes körül játszódik. Reméljük, nagyobb sikere lesz, mint a Queen: The Eye-nak...
- **A Bungie,** akit eddig „csak" a remek Myth: The Fallen Lords alapján ismerhettünk meg, egy third person akciójátékon dolgozik, amelynek neve Oni, és túlnyomórészt manga elemeket tartalmaz.
- **A Shogo: Mobile Armor Divisionből** egy hét alatt 100000 darabot adtak el!
- **A Lara-láz tovább tombol,** ezt a Eidos igyekszik is minél jobban kihasználni. Legújabb ötletük a Barbie-mintára készülő Lara-játékbaba piacra dobása volt...
- **Az Activisionnek sikerült megszereznie** a White Wolftól a Vampire: The Masquerade szerepjáték számítógépre való átírásának jogait. A Nihilistic Software dolgozik a 3D-s RPG-n, amely a többi szerepjáték közül a remekül kitalált sztorijával szeretne kitűnni. A játékos egy vámpírt alakít, akinek célja különböző klánok egyesítése a gonosz Sabbat ellen. Az Activision még semmilyen konkrét információt vagy képet nem jelentetett meg a játékról, ez nem is csoda, hiszen a program megjelenési ideje 1999. novembere...
- **A Diablo második részéhez** elengedhetetlen lesz a 3D gyorsítókártya, lévén a program natív Glide 3 támogatást tartalmaz majd.

BLACK & WHITE 2. rész NAPLÓ

Ahogy előző számunkban ígértük, mostantól kezdve rendszeresen hírt adunk a Lionhead Studios első játéka, a Black & White készítésének menetéről. A fejlesztőcsapat egyik tagjának, Steve Jacksonnak magyarra fordított írásait fogjuk havonta közölni, így első kézből értesülhettek arról, hol is tart a projekt. Steve ebben a hónapban a grafikusok munkájába avat be bennünket...


A grafikusok

A Lionhead művészeinek (grafikusok, animátorok) vállán nagy felelősség nyugszik azért, hogy a Black and White siker lesz-e vagy sem. Habár büszkék lehetünk szlogenünkre: „A játék mindenek felett", realistának kell lennünk, amikor arra gondolunk, mi is fog valójában történni, amikor a játék megjelenik. A művészek készítik el egy játék külcsínét, mert végül is az ő munkájuk hatására állnak meg és kiáltanak fel a tömegek egy üzletben futó B&W demo előtt, hogy: „Hű! Mi ez?", vagy mennek el mellette, hogy megvegyék azt a doboz floppyt, amiért bementek a boltba.

Jelenleg mind az öt művészünk a Black & White grafikáján dolgozik. Ők már a fejlesztés korai szakaszában specifikus feladatokat kaptak. Ez biztosítja azt, hogy gyorsan tapasztalatokat szerezzenek arról, hogyan tudják a legjobban felhasználni művészi képességeiket különleges feladatokra.

Első grafikusunk, Mark Healey a kezelőfelület és az animációk 3D Studio Maxben történő megtervezésére koncentrál. Az egérkurzort – ez egy varázsló keze – Mark készítette, akárcsak a korai lény- és fellegvár-terveket. Jamie Durrant idáig a Black & White úgynevezett testbed verziójának bitmapjeire koncentrált (a „testbed" a játék egy működő verziója primitív grafikával, amely arra ad lehetőséget, hogy a játékot már egy korai szakaszban is tesztelhessük). Ha láttál képeket a testbedből, a fellegvárak, a falvak, a fák és a többi tereptárgy mind Jamie munkája volt. Christian Bravery – aki a 2000 AD-től jött hozzánk (egy brit sci-fi képregény-kiadó, amely leginkább a Judge Dreddről ismert) – tervezte a lényeket. Ha a játékos kijelöl egy olyan közönséges állatot, mint egy oroszlán, egy tehén vagy egy majom, az lassacskán átalakul egy hatalmas szörnnyé. Ezeknek a lényeknek változniuk kell a jó és a gonosz különböző árnyalatai között is, és Christian feladata biztosítani azt, hogy az átváltozás zökkenőmentes és meggyőző legyen. Legújabb művészünk, Andy Bass azokat az épületeket tervezi, amelyek a játékban található nyolc törzs falvait alkotják. Végül a grafikusművészek főnöke, Paul McLaughlin fejlesztett ki nagyon sok technikát és tervezőeszközt, amelyre szükség volt. Paul sokat elkészített a táj textúrái közül is, valamint ő kapta azt a hatalmas feladatot, hogy összehangolja a grafikusok munkáját, ahogy azok keresztülrágják magukat a Black & White animációit és rajzait tartalmazó hatalmas listán. Nagyjából tízezer egyedi illusztráció készült el eddig, és ez a szám napról napra emelkedik...

PETER MCLAUGHLIN ÍGY ÍRJA LE, HOGY MILYEN IS DOLGOZNI EZEN A PROJECTEN: A Black & White-on dolgozni minden játékokkal foglalkozó művész álma. Olyan dolgokat teszünk,


Így fog kinézni a végleges játék

amelyeket nemcsak hogy MI nem csináltunk még soha, de eddig még senki sem. Mivel ez a Lionhead első játéka, az elképzelhető legszebb rajzokat kell elkészítenünk. Sok komoly kihívással kell szembenéznünk a játék világának létrehozásakor, a lényekkel, a varázslatokkal, a különböző törzsekkel és falvaikkal. A legijesztőbb mind közül az, hogy a felsoroltaknak dinamikusan kell változtatniuk a színeiket, hogy visszatükrözzék, amint a játékos a jó és a gonosz oldal között játszik...

Csakis a valaha készített legszebb tájjal elégszünk meg. Jean-Claude Cottier jó munkát végzett a 3D engine-nel, de rajtunk áll, hogy ez úgy nézzen ki, mint az a hely, ahol le akarod élni életed hátralevő részét. Nemcsak az a probléma, hogy jobban kell mutatnia, mint az eddigi játékokban szereplő tájképeknek (szerintem egyébként máris jobban néz ki), hanem még a játék megjelenésének időpontjában látható legjobb tájképeknél is jobbnak kell lennie. Ez azt jelenti, hogy második nekifutásra a technológiát is fejleszteni kell, de még fontosabb, hogy a táj lényegét ezzel lehet megfogni. Nemcsak egy funkcionális játékteret akarunk létrehozni, hanem a szépséget magát. Ha Cézanne élne, őt bíznánk meg ezzel a munkával...

Jó sok időt eltöltöttünk a világ minden tájáról származó tájképek vizsgálatával és elemzésével, ezek mind benne is lesznek a játékban. Erre a kutatásra leginkább az internetet használtuk, és az irodában összehoztunk egy tekintélyes kézikönyvtárat. Ezután a textúrák elkészítése vált szükségessé, és a Photoshop nagyszerűen bevált erre a munkára. Nagyon hatékonyan lehet vele rajzolni és színezni, ezen kívül egy csomó egyéb rajzeszköz is rendelkezésre áll (például fényeffektek), amelyekkel nagyon gyorsan össze lehet hozni a kívánt drámai hatást. A textúrák mozaikokat adnak ki, de úgy, hogy egy nagyobb területen ezek illeszkedési pontjait ne lehessen látni. A textúrák elkészítése után Jean-Claude-on van a sor: mindezt úgy kell összekeverni, hogy a játékos ne vegye észre a trükköt. A különböző tereptípusok csak akkor egyesülhetnek, ha többféle kitételnek és szűrőnek felelnek meg, így ugyanazt a textúra-részletet soha nem lehet kétszer látni a Black & White tájában.

A Black & White világában található lények, amelyeket „szárnyaid alá vehetsz" és nevelhetsz, már önmagukban is hatalmas feladatot jelentenek. Többnyire ezek valós állatok, de mivel Lionhead-játékról van szó, néhány meglepetésre itt is számíthatunk. Létfontosságú, hogy a játékos bízzon az állatokban és gondozza őket. Ahogy Mark Healey mondta egyszer: „Ha a kis gazember megüti a lábujját, a játékosnak sírva kell fakadnia." Mark éppen egy majmon dolgozik – érzékeny lábujjakra számíthattok! Christian oroszlánkaraktere is kezdi már a saját életét élni, minden nap mást csinál. Hála Scawen Robertsnek, a 3D engine egyik programozójának, a minap már meg is tette első, bizonytalan lépéseit.

Most pedig már jóról gonoszra változik, kövérről soványra, erősről gyengére, okosról ostobára.

A lényeket 3D Studio Maxben készítjük el és animáljuk. Maxben nagyszerűen lehet elvégezni az alacsony szintű poligonmunkákat (a 3D modellek poligonok ezreiből épülnek fel, és minden egyes poligonlapot textúrával kell kitölteni), és ami 3D programozóink jó úton haladnak afelé, hogy lényszerkesztő programunk és a Max integrálódjék. Ez azt jelenti, hogy képesek leszünk a lényt fejleszteni, textúrákkal ellátni, animálni és szimulálni a rajta történő játékeffekteket a Maxen belül. Végül még arra is képesek leszünk, hogy kövér, erős, sérült bal karú, két lábon járó tehenet készítsünk. Ez a legőrültebb ötletünk ebben a pillanatban! Most éppen némi animációs mozgást készítünk, amit videóra veszünk, majd háttérképként teszünk be a Maxbe. Mivel nagyon sok lény és animáció lesz, úgy számolom, jó néhány hetet el fogunk tölteni, mire ezeket befejezzük, de remélhetőleg a végeredmény kielégítő lesz.

Hatalmas mennyiségű grafikai tennivaló akad még a Black & White-on. Még nem is említettem a varázslatokat és a tervezett időjárási effekteket. A játékosok máris olyan sokat várnak el a játéktól, hogy csak a varázslatok elkészítése felemészti az összes energiánkat. Ez a legigényesebb játék, amelyen valaha is dolgoztam, de ez ígérkezik a legösztönzőbbnek és a legkifizetődőbbnek is...


Készülnek a lények – akcióban a 3D Studio Max

A tereptípusok széles választékát kell létrehoznunk: folyókat, utakat, valósághű vizeket, erdőket stb. Hagyományosan ezt úgy lehet elérni, hogy gyártunk egy olyan sorozat kicsi textúra-mozaikot, amelyek összeillenek. Mi azonnal elvetettük ezt az ötletet, mert a mozaikok szembetűnően ismétlődő mintázatot és egyenes éleket adnak – éppen egy természetes táj ellentétét. Olyat akartunk készíteni, amely sokkal inkább szervesnek látszik. Így Jean-Claude kifejlesztett egy aranyos kis technikát a terep-textúrák összekeverésére és szűrésére.



1998 és minden idők LEGJOBB JÁTÉKAI

A tavalyihoz hasonlóan idén is több száz szavazat érkezett az 1998-as év legjobb játékai-pályázatunkra. Az eredmények nagyjából a várakozásoknak megfelelően alakultak, ám akadt néhány nagy meglepetés is...



Best of ZED '98

AKCIÓJÁTÉKOK

OLVASÓI LISTA

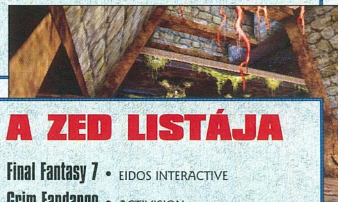
Unreal • GT INTERACTIVE
Heart of Darkness • INFOGRAMES
Mortal Kombat 4 • GT INTERACTIVE
Sin • ACTIVISION
Croc • ELECTRONIC ARTS



Tavaly ezt a listát a Quake- és Tomb Raider-klónok uralták, de '98-ban (annak ellenére, hogy a klónháború idén tovább fokozódott) a lista előkelő helyeire „hagyományos" verekedős- és platformjátékok is kerültek. Az Unreal győzelméhez nem férhetett kétség, a nagy meglepetést a Mortal 4 és a Croc sikere jelenti, akik olyan neveket előztek meg, mint (a késői megjelenés miatt kevesebb szavazatot kapott) Tomb Raider 3 és Half-Life...

A ZED LISTÁJA

Unreal – GT INTERACTIVE
Sin - ACTIVISION
Heart of Darkness - INFOGRAMES
Shogo - MONOLITH
Forsaken - ACCLAIM



KALANDJÁTÉKOK

OLVASÓI LISTA

X-Files • ELECTRONIC ARTS
Might and Magic VI • UBI SOFT
Final Fantasy 7 • EIDOS INTERACTIVE
Grim Fandango • ACTIVISION
Sanitarium •- MINDSCAPE



A TV-sorozat népszerűségi hullámán lovagló X-Files szoros versenyben előzte meg az év két legjobb szerepjátékát és a LucasArts legújabb klasszikusát. A Sanitarium előkelő helyezése némileg meglepő, de az idei (nem túl erős) kalandjáték-mezőnyből több esélytelennek látszó játék is kiugorhatott a dobogó-közeli helyekre. A tavalyi listához képest markáns változás az RPG-k előretörése és a Virgin Interactive (tavaly az első öt helyezett mind az ő termékük volt) hanyatlása.

A ZED LISTÁJA

Final Fantasy 7 • EIDOS INTERACTIVE
Grim Fandango • ACTIVISION
Might and Magic VI • UBI SOFT
Black Dahlia • TAKE 2 INTERACTIVE
Blackstone Chronicles • MINDSCAPE



STRATÉGIAI JÁTÉKOK

OLVASÓI LISTA

Starcraft • CENDANT SOFTWARE
Populous: The Beginning • ELECTRONIC ARTS
Commandos • EIDOS INTERACTIVE
Dark Omen • ELECTRONIC ARTS
Dune 2000 • ELECTRONIC ARTS



Stratégia = real-time stratégia...? A lista ezt mutatja... A hagyományos, körökre osztott játékok és manager-programok a szavazatok alig tizedét kapták összesen. A real-time műfajon belül azonban szinte mindegyik előkelő helyen végzett játék igazi stílusteremtő a maga neméhen! A Dune 2000 helyezése pedig önmagában megérne egy Gondolatébresztőt a játékokhoz fűződő rajongás és fanatizmus témájában...

A ZED LISTÁJA

Populous: The Beginning • ELECTRONIC ARTS
Myth: The Fallen Lords • EIDOS INTERACTIVE
Starcraft • CENDANT SOFTWARE
Dark Omen • ELECTRONIC ARTS
Commandos • EIDOS INTERACTIVE



SZIMULÁTOROK

OLVASÓI LISTA

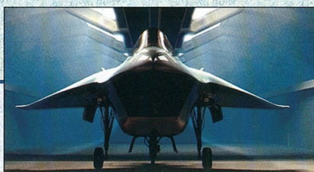
Need for Speed 3 • ELECTRONIC ARTS
Colin McRae Rally • CODEMASTERS
Conflict: Freespace • INTERPLAY
Jane's F15 • ELECTRONIC ARTS
Motorhead • GREMLIN INTERACTIVE

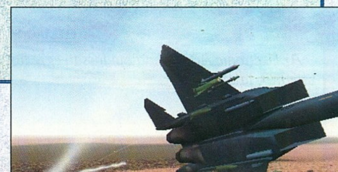
Ahogyan tavaly, a népszerű autós és űrhajós játékok idén is elvitték a pálmát a „hardcore" repülőgép- és helikopter-szimulátorok elől. Az összes kategória közül itt volt a legsimább a verseny: a Hot Pursuit több szavazatot kapott, mint az utána következő két játék összesen...

A ZED LISTÁJA

Jane's F15 • ELECTRONIC ARTS
Colin McRae Rally • CODEMASTERS
Joint Strike Fighter • EIDOS INTERACTIVE
Need for Speed 3 • ELECTRONIC ARTS
European Air War • MICROPROSE







A LEGEREDETIBB JÁTÉKOK

Commandos • EIDOS INTERACTIVE
Battlezone • ACTIVISION
Final Fantasy 7 • EIDOS INTERACTIVE
Emergency • TOPWARE
X-Files • ELECTRONIC ARTS

A lista élén két igazi stílusteremtő a real-time stratégiák világából, azután egy nagyon furcsa, ám rendkívül érdekes akció-kaland-stratégia-RPG keverék, egy nagyszerű alapötletből táplálkozó stratégia és az X-Files, amelynek eredetiségéhez ugyan férhet némi kétség, de az X-Akták rajongói ide is beszavazták... Egy szó, mint száz: nem haltak ki az eredeti játékok!

1998 legjobb játékai



1 Populous: The Beginning — ELECTRONIC ARTS

A stratégiai játékok kategóriájában ugyan lemaradt a Populous a Starcraft mögött, de összetettben visszavágott. A Bullfrog folytatta a hagyományt és egy újabb Év Játékával ajándékozta meg a közönséget.



2 Starcraft — CENDANT SOFTWARE

A Blizzard remekműve szoros versenyben maradt le a dobogó legfelső fokáról, de erre az eredményre is büszkék lehetnek a fejlesztők az Év Stratégiája cím és a több millió eladott példány mellett...



3 Commandos — EIDOS INTERACTIVE

1998 a stratégiai játékok éve volt – mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy az összetett lista első három helyét real-time stratégiák foglalják el... A Commandos egyedülálló módon három dobogós helyet gyűjtött be a szavazáson!



4 Unreal — GT INTERACTIVE

Éppen hogy csak lemaradt a dobogóról az a játék, amely egyrészt vitathatatlanul a legszebb grafikával büszkélkedhet, másrészt rengeteg vitát és vihart kavart a játékosok között.



5 X-Files — ELECTRONIC ARTS

A kritikusok fanyalogtak, azonban a rajongók hatalmas sikerré tették az eltűnt Mulder és Scully után nyomozó különleges ügynök kalandjait.



6 Final Fantasy 7 — EIDOS INTERACTIVE

A japán eredetű Final Fantasy igazi mérföldkő a PC-s játékok történelmében – ehhez képest csalódásnak tűnik a hatodik hely...



7 Need for Speed 3 — ELECTRONIC ARTS

A szimulátorok még mindig rétegjátéknak számítanak a többi kategóriához képest – ezt mutatja az is, hogy legpopulárisabb képviselőjük is messze jár a dobogótól.



8 World Cup 98 — ELECTRONIC ARTS

A foci vb több millió embert szögezett a TV-képernyők elé egy teljes hónapra, és a World Cupot is a legjobb tíz közé emelte.



9 Might and Magic VI — UBI SOFT

A szerepjátékok feltámadásának ékes bizonyítéka a klasszikus RPG-sorozat legújabb tagjának előkelő helyezése.



10 NHL 99 — ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts-birodalom lassan egyeduralkodóvá válik a játékpiacon – '98 tíz legjobb játéka között öt EA-termék található...

Starcraft – A LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉK



A Starcraft hangulata és játékmenete zseniális volt, de technikailag semmilyen komoly előrelépéssel sem találkozhattunk benne. Néhány új parancs, értelmesebb gépi ellenfelek, de a táj továbbra is rendkívül statikus maradt és az irányítás sem változott az elmúlt két évben. Fogalmazhatnánk úgy is, hogy a Blizzard fejlesztői egy másfél-két éves technika felhasználásával megalkották a létező legjobb Warcraft – vagy C&C – (kinek melyik a szimpatikusabb) klónt. A játék kirobbanóan sikeres lett, százezrek játszanak vele mind a mai napig, ez azonban kevésnek bizonyult ahhoz, hogy a program az év legjobbja legyen. Legalábbis az egyjátékos részt nézve, hiszen többjátékos terén már egészen más a helyzet. Rengeteg új játékmóddal és olyan tökéletes játszhatósággal bír, amelyet igen kevés program tudhat a magáénak. A Quake-et nem számítva – lévén az már egy másik dimenzióba tartozik – egyértelműen a Starcraft volt a legnépszerűbb és legsikeresebb játék az interneten, a „Legjobb multiplayer játék" címe megérdemelten talált gazdára!

Unreal – LEGNAGYOBB TECHNIKAI ÚJÍTÁS



A legnagyobb technikai előrelépést '98-ban egyértelműen az Unreal-engine mutatta fel. A májusban megjelent program láttán igencsak elcsodálkozott minden fejlesztő, programozó és játékos, hiszen az Unreal által felvonultatott hihetetlen látvány-orgiához hasonlót mindezidáig egyetlen számítógépes játékban sem lehetett látni. Az új motor sikerét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy meglehetősen borsos ára ellenére több, mint fél tucat készülő játékhoz vásárolták meg alig pár hét alatt. Több cég is felbontotta licensz-szerződését a Quake 2 engine-t szállító id Software-rel, így a korábban állóvíznek számító 3D-fronton komoly változásoknak lehettünk tanúi az idén. Az Unreal 3D rendszere a mai napig a legkorszerűbbnek számít, és ez várhatóan áprilisig, a Quake 3: Arena megjelenéséig nem is fog változni.

Half-Life – LEGNAGYOBB FEJLŐDÉS EGY STÍLUSON BELÜL



A Half-Life alapvetően változtatta meg a játékosok first person shooterekről kialakított véleményét. Mármár kalandjátéknak is tekinthető zseniális megoldásaival, lenyűgöző hangulatával és játékmenetével. Egyike azon kevés programoknak, amelyek képesek a játékost az első perctől az utolsóig lekötni és izgalomban tartani. Úgyszólván „játszatja" magát! Nem lehet abbahagyni és megunni, hiszen bárhová is megyünk, mindenütt történik velünk valami. Igazi klasszikus, stílusteremtő mű, amely a Sinnel karöltve új irányba terelte az emberszimulátorok fejlődését.

Final Fantasy 7 – A PC ZED SZERKESZTŐSÉGÉNEK KEDVENCE

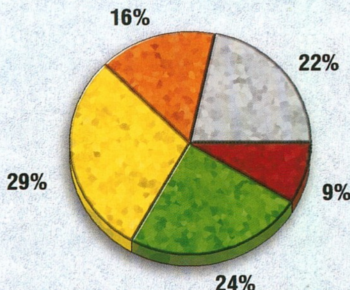


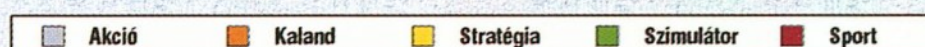
Sokat gondolkodtunk azon a PC ZED szerkesztőségében, vajon mi melyik játékot tartjuk 1998 legjobbjának. Hosszú listákat vetettünk össze; stratégiák, kaland- és akciójátékok nevei merültek fel, végül csak egyetlen olyan játék maradt, amely egybehangzóan mindenkinek nagyon tetszett: a Final Fantasy 7. A legérdekesebb az egészben, hogy tulajdonképpen semmi különleges nincs ebben a programban, egyszerűen csak az apró részek olyan remekül illeszkednek egymáshoz, olyan szilárd egységet alkotnak, ami tényleg csak a legnagyobbakra jellemző. Magával ragadó a története, lenyűgöző a hangulata, gyönyörű a grafikája, nem túl bonyolult a felépítése, könnyen játszható, hosszú napokra, sőt, akár hetekre is képes a monitor elé szögezni a játékosokat. Mindezek alapján akár az „Év játéka" is lehetett volna, mégsem így történt. A „ZED Kedvence" különdíj azonban mindenképpen a Final Fantasy 7-et illeti 1998-ban…

Játék a számokkal, avagy a ZED értékeléséről

KATEGÓRIÁK ELOSZLÁSA 1998-BAN

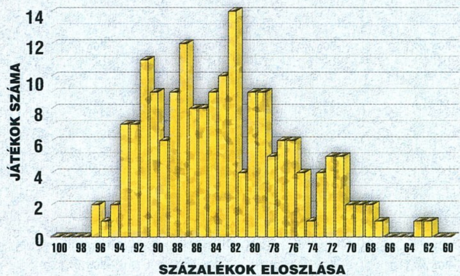
Pontosan 181 játéktesztet olvashattatok a PC ZED számaiban 1998-ban, a grafikonon az egyes kategóriák részarányát tüntettük fel. Az élen változott a sorrend, hiszen míg tavaly mindenki az akciójátékokat részesítette előnyben, addig az idei év egyértelműen a stratégiáknak kedvezett. A számok alapján majdnem minden harmadik játékban szükségünk volt stratégiai vagy taktikai érzékünkre, sőt, az Év játéka is ebből a kategóriából került ki. Második helyen szerepelnek a különböző – többnyire repülő – szimulátorok, amelyek egyértelműen a 3D kártyák elterjedésének köszönhetik sikerüket. Őket követik alig két százalékkal lemaradva a még mindig komoly népszerűségnek örvendő akciójátékok, majd pedig az ismét feltámadóban lévő kalandjátékok.





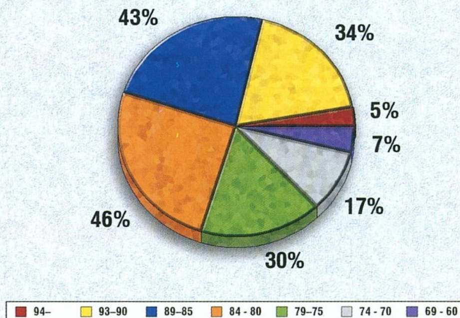
SZÁZALÉKOK ELOSZLÁSA

Ezen a grafikonon a PC ZED pontozási rendszerét értékeltük ki. A vízszintes tengelyen tüntettük fel a százalékokat, a függőleges tengelyről pedig azt olvashatjátok le, hogy az adott százalékból mennyit osztottunk ki 1998-ban. Jól látható, hogy a legtöbb játék 80 és 90 százalék közé eső értéket kapott, a leggyakrabban pedig a 82-es osztályzatot ítéltük oda egy programnak (16 alkalommal). Ehhez igazodik az újság 83,22 százalékos átlaga is. Érdekesség, hogy az egyes kategóriák átlageredményei sem térnek el lényegesen - a legnagyobb különbség sem nagyobb másfél százaléknál. Az is megfigyelhető, hogy sokkal kevesebb játékot értékeltünk 80 százalék alá, mint fölé, sőt, 60 százalék alatti osztályzatot egyáltalán nem osztottunk ki. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy igyekeztünk csak a legigényesebb, legszínvonalasabb játékokról írni, amit ennél gyengébbnek ítéltünk, az többnyire nem kapott helyet az újságban.



SZÁZALÉKOK ELOSZLÁSA

A harmadik grafikonon is a 181 tesztelt játék százalékainak eloszlását ismerhetitek meg, kicsit más szemszögből. A bemutatott programok fele (egészen pontosan 49 százaléka) 80 és 89 százalék közötti minősítést kapott, további 30 százalék pedig az alsó házat képviseli. 1998-ban 39 játék kapott 90 vagy annál több pontot, de ezek közül mindössze ötnek (!) jutott 94 százalék feletti minősítés. A PC ZED történelmének legmagasabb százaléka 96 volt, elsőként az Unrealt, majd két hónappal ezelőtt a Populous: The Beginninget érte ez a megtiszteltetés. A Monkey Island 3 az egyetlen 95 százalékos, őt követi a Myth és a Quake 2 94-94 százalékkal. A történet teljességéhez persze az is hozzátartozik, hogy éppen ebben a számban a Half-Life személyében – 94 százalékkal – új csillag csatlakozott a halhatatlanok táborához – ez azonban már a '99-es évre vonatkozik…



Minden idők legjobb játékai

A PC-s játékok történelme immár két évtizedes múltra tekint vissza. Ez alatt a húsz év alatt több tízezer játék jelent meg, és ezek között természetesen rengeteg igazi halhatatlan remekmű is akad. A legjobbak legjobbjai között objektív sorrendet felállítani szinte lehetetlen – ezért Benneteket, a játékosokat kértünk fel döntőbírónak. Szavazataitok alapján állt össze az alábbi lista, amely minden idők 50 legjobb PC-s játékát foglalja össze. Az egyszerűség kedvéért az egy sorozatba tartozó vagy egymás folytatásának számító játékokat együtt, egy játékként értékeltük.

50. Pinball Fantasy
49. Warhammer/Dark Omen
48. Mad TV/Mad News
47. Might and Magic-sorozat
46. NHL Hockey-sorozat
45. Incubation
44. 7th Guest
43. Jedi Knight
44. Longbow 1-2
41. Alone in the Dark-sorozat
40. FIFA Soccer-sorozat
39. Prince of Persia 1-2
38. Total Annihilation
37. Larry-sorozat
36. Duke Nukem 3D

35. Lands of Lore 1-2
34. Settlers-sorozat
33. Eurofighter 2000
32. Eye of the Beholder-sorozat
31. Grand Theft Auto
30. Formula One Grand Prix 2
29. Panzer General 1-2
28. Commandos
27. Age of Empires
26. Worms 1-2
25. Dungeon Keeper
24. Dune 1-2-2000
23. Need for Speed-sorozat
22. Heroes of Might and Magic 1-2
21. Final Fantasy 7
20. Tomb Raider-sorozat
19. Day of the Tentacle
18. Starcraft
17. Wing Commander-sorozat
16. Ultima-sorozat

A lista hátsó részén a régi, öt-hat éves nagy klasszikusok (7th Guest, Mad TV, Prince of Persia...), a legendás sorozatok (Larry, Wing Commander, Might and Magic) és az utóbbi egy-két év kiemelkedő játékai (Starcraft, Final Fantasy 7, Commandos) dominálnak...

15. Sim City/Sim City 2000

A Maxis városépítő játéka annak idején stílust teremtett, amelynek népszerűségét az idén megjelenő 3000-es rész fogja tovább emelni...



14. Mortal Kombat-sorozat

Szinte hihetetlen, hogy a legősibb játékkategóriának számító beat'em up stílus legjobbja ilyen nagy népszerűségnek örvend!

13. Unreal

Az idei év legjobb akciójátéka és minden idők legjobb grafikájával büszkélkedő first person shootere ebbe a nagyon elit társaságba is bekerült.



12. Wizardry 7

A hagyományos számítógépes szerepjátékok csúcsát – szavazataitok szerint – a Sirtech remekműve jelenti...

11. X-COM-sorozat

A manager- és fejlesztgetős elemekkel megszórt harci stratégiai sorozat űrszimulátor- és first person shooter-epizódjai tovább fokozták a népszerűségét!



10. Carmageddon 1-2

Max Damage, valamint az esztelen száguldás és pusztítás mámorát ígérő Carmageddon éppen hogy csak befért minden idők tíz legjobbja közé...

9. Monkey Island-sorozat

Guybrush Threepwood három rekeszizom-szaggató kalandjával örökre beírta magát a játékok történelemkönyvébe!



8. Populous-sorozat

A '98-as év legjobb játékának választott Beginningnek köszönheti listánkban az előkelő helyet az isten-szimulátorok ősatyja.



7. Warcraft 1-2

A Blizzard hírnevét megalapozó fantasy-stratégiának végül nem sikerült megelőznie az örök konkurens C&C-t...

6. Doom 1-2



Minden idők leghangulatosabb játéka, a first person shooterek divathullámának elindítója, a deathmatch fogalmának megalkotója megérdemelten került ilyen előkelő helyre a listán...

5. C&C/Red Alert



1998 a stratégiai játékok, azon belül is a real-time stratégiák éve volt – talán ennek is köszönhető, hogy ilyen magasra jutott a világ első számú játékfejlesztőjeként nyilvántartott Westwood C&C-sagája, amelyet az idén megjelenő Tiberian Sun minden kétséget kizáróan a valaha megjelent legjobb real-time stratégiává fog avatni...

4. X-Wing-sorozat



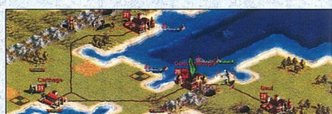
A LucasArts játékai mindig is eredetiségükről és magas színvonalukról voltak híresek – a jók közül is a legjobbnak a Csillagok háborújának vérpezsdítő űrcsatáit felelevenítő X-Wing, TIE Fighter és társaik számítanak, amelyek igazi klasszikus szimulátorok nemcsak a Star Wars rajongói számára.

3. Diablo



A Pokol hercege nem kisebb tettet hajtott végre, mint a számítógépes szerepjátékok műfajának megmentése a lassú, de biztos feledésbe merüléstől. A szokatlannak számító pergő játékmenet, látványos akció és az internetes játék lehetősége megtette a magáét, és a dobogó harmadik fokára emelte a Blizzard játékát.

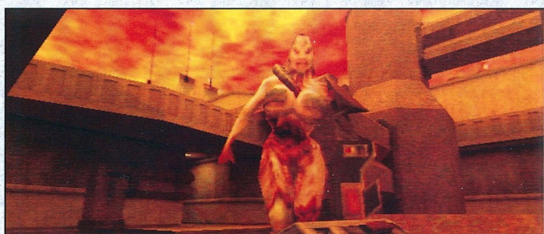
2. Civilization 1-2



Sid Meier alkotása egyike a valaha készített legnagyobb volumenű játékoknak: az egész emberiség fejlődését, történelmét alakíthatjuk kedvünk szerint. Minden idők legjobb stratégiai játékára leginkább a „megunhatatlan", „zseniális" és „tökéletes" jelzők illenek...

1. Quake 1-2

A játék, amely – nevéhez méltóan – alapjaiban rázta meg a szórakoztató számítástechnika világát, meggyőző fölénnyel nyerte el minden idők legjobb játékának címét! A Quake nem egyszerűen egy játék, a Quake egy életforma, egy vallás, egy sport, egy külön világ, amelynek megvannak a maga lakói és istenei. A játékpiac manapság legerősebbnek számító trendjeit, a 3D-mániát és főleg a multiplayer- és internetes játékforradalmat gyakorlatilag egyedül az id Software remekműve indította el. Ami a filmeknek a Csillagok háborúja, ami a könnyűzenének a Beatles, az a számítógépes játékoknak a Quake. Habár a második rész „csak egy szimpla folytatás" volt, az egész világ lélegzetvisszafojtva várja a harmadik rész, az Arena megjelenését...



ÉRDEKESSÉGEK

- A listán szereplő ötven játék közül mindössze 11-nek nem készült eddig folytatása...
- A híres játékfejlesztő cégek közül a Westwood Studios és a LucasArts négy, a Blizzard Entertainment pedig három játékkal/játéksorozattal képviselteti magát a listán, míg két-két címet tud felmutatni az id Software, az Origin, a Bullfrog, a Blue Byte, az EA Sports és a New World Computing csapata.
- A listán szereplő játékok közül 19-nek készül éppen folytatása.

NAGY NEVEK, AMELYEK KIMARADTAK...

Battle Isle-sorozat, Master of Orion, Magic Carpet 1-2, Full Trottle, Railroad Tycoon, Zork-sorozat, Descent 1-2, MechWarrior 1-2, Theme Park/Hospital, Syndicate, Indiana Jones 4, Hexen 1-2, Myst...

Kitekintés

Más magazinoknak is eszébe jutott már megválasztani minden idők legjobb játékait, most érdekességképpen következzen egy angol és egy amerikai újság listája:

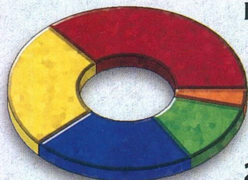


PC GAMER ANGLIA	PC GAMES USA
Quake 1-2	Total Annihilation
F22 Air Dominance Fighter	Quake 2
Civilization 1-2	Warcraft 2
Total Annihilation	Civilization 2
X-Wing-sorozat	Jedi Knight
Unreal	Quake
Formula One Grand Prix 1-2	Doom
Grand Theft Auto	Civilization
Jedi Knight	Red Alert
Tomb Raider 1-2	Duke Nukem 3D





Kategóriánkénti megoszlás a legjobbak között



18 *stratégia*
13 *akciójáték*
11 *kalandjáték*
6 *szimulátor*
2 *sportjáték*



AZ EGYES KATEGÓRIÁK LEGJOBBJAI

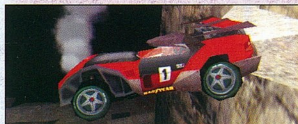
Stratégiák
1. *Civilization 1-2*
2. *Command & Conquer/Red Alert*
3. *Warcraft 1-2*

Akciójátékok
1. *Quake 1-2*
2. *Doom 1-2*
3. *Carmageddon 1-2*



Kalandjátékok
1. *Diablo*
2. *Monkey Island-sorozat*
3. *Wizardry 7*

Szimulátorok
1. *X-Wing-sorozat*
2. *Wing Commander-sorozat*
3. *Need for Speed-sorozat*



Sportjátékok
1. *FIFA Soccer-sorozat*
2. *NHL Hockey-sorozat*
3. *NBA Live-sorozat*



Half-

Drágán add a fél-életed!

▼ Cendant Software

„Engedjétek meg, hogy bemutatkozzam: Gordon Freeman vagyok, 28 éves kutató, aki nemrég végezte el az egyetemet. Még harminc sem vagyok, de néha úgy érzem, hogy már a fél életemet leéltem. Tudjátok, az utóbbi napok eseményei kissé megviseltek. Éreztem, hogy valami nincs rendben a kutatás körül, de olyan jól jött egyből az iskola után ez a munka, hogy elvállaltam. Kicsit kényelmetlen volt nap, mint nap leereszkedni a bázis mélyére a kísérletekhez, de minden simán ment e gészen addig a napig, amikor a robbanás történt és a bázis a pokol tornácává változott... innentől egyetlen célom volt csak – túlélni mindezt, utána megpróbálni elfelejteni... ”



Half-Life az imént megismert Gordon Freeman kalandjait dolgozza fel. A 3D akciójáték előtt szokatlanul ható intróban elég meglepő módon szinte semmi látványos nem történik: megismerjük a főszereplőt, aki egy teljesen hétköznapi ember, egy kutató, és mindennapos munkájának végzésére indul munkahelyére, a laborba. Jó kétperces vonatozás következik, miközben leereszkedik a bázis mélyére, és ezalatt megismerhetjük az újmexikói sivatagban felépült, Black Mesa Szövetségi Kutatóintézet hatalmas létesítményét. Kutatók, robotok és őrök százai dolgoznak itt hősünkkel együtt. Az intro már-már vontatottnak ható vonatozása nyugtalanítóan hat az emberre, aki mire odaér a kísérleti laborba, már vagy egy tucat tudóssal beszélgetett, akik valami miatt idegesek, és ez átragad a játékosra, azaz ránk is. Aztán megtörténik a végzetes baleset, felpörögnek az események, egy dimenziókapun keresztül idegen lények hordája lepi el a bázist, megindul a mészárlás és az az előli menekülés. A kormány sem nézheti tétlenül, hogy szupertitkos, és ráadásul balul elsült kutatási programja napvilágra kerüljön, így kiküldi speciális kommandóját a vészhelyzet elhárítására...

-Life





VÉLEMÉNY

A Half-Life már a fejlesztésről megjelent első hírek és képek alkalmával felkeltette az érdeklődésemet, nem is annyira technikai szempontból, hanem 3D akciójátékoknál szokatlanul összetett és érdekes történetével. A játék egy Quake II engine-t használó klónnak indult, de az eredeti ötletek és az engine továbbfejlesztése révén az egyik legfontosabb 3D játék projektté nőtte ki magát az elmúlt két év során. A végleges változat minden korábbi játékot elsöpör a stílusban. Aki elkezd játszani a Half Life-fal, jobb, ha több napi hideg élelemmel és energiaitallal látja el magát, mert a játék biztosan a gép előtt tartja. A program hangulata leírhatatlan – eddig egyetlen akciójáték sem volt ennyire élethű replikája a horrorfilmeknek, méghozzá belülről, a főhős szemszögéből nézve. Veszély leselkedik ránk minden sarkon, és nemcsak az egyik szörnytől a másikig rohangálhatunk a játékban. Az állandó adrenalin-túltengés és akció mellett egyre több részletét ismerjük meg a titokzatos bázisnak, a kormány titkos kutatási programjának és a kerettörténetnek. A hasonló játékokban megszokott buta szörnyek mellett itt a kormány által kiküldött kommandósok is nehezítik előrehaladásunkat, akik csapatként tevékenykednek, úgyhogy a szimpla tűzerő-fölény a múlté – taktikázni és figyelni kell minden pillanatban. Összességében a Half-Life áll eddig legközelebb az interaktív akció-horrorfilm élményéhez. A Doom, a Quake, a Duke Nukem 3D, a System Shock és az Unreal után elkészült a kategória legújabb klasszikusa, amely az akciójátékok közül eddig legjobban egységesíti magában a pergő akciót és a történetmesélést. Veszély, hangulat, ármánykodás a háttérben, és kiváló kivitelezés. Tömören ennyi a Half-Life!

CHARLIE

A játék egészen új szintre emeli a first person shooterek műfaját, mert megfordítja az eddigi modellt: nem egy izgalmas lényekből és pályákból álló játék mögé rendel egy gyengécske háttértörténetet, hanem egy igen érdekes történet főhősévé teszi a játékost, és eköré épít egy hiteles világot változatos helyszínekkel, lényekkel és szereplőkkel. Már Gordon Freeman figurája is érdekes, hiszen ő egy tudós, aki soha életében nem fogott eddig fegyvert, most pedig akcióhőssé kell, hogy kinője magát egyik pillanatról a másikra. Ahogyan Freeman szerepében haladunk előre a játékban, egyre több részletét ismerjük meg a történetnek, és a bázis eddig előlünk elzárva tartott elemeinek, hiszen eddig minden egyes tudós csak a maga kis területére kapott belátást, az egészet nem tekinthette át mezei halandó. Menekülésünk során rengeteg Einstein-kinézetű túlélő tudóssal találkozunk, akik nem igazán tudnak mit kezdeni magukkal, de velük beszélgetve egyre újabb információfoszlányok birtokába juthatunk, időnként hasznos tippeket adnak, és néha szobákat nyitnak ki nekünk vagy injekcióval enyhítik sebeinket. A tudósok mellett számos őr is túlélte a mészárlást, akik rövid győzködés hatására segítségünkre sietnek és fedeznek minket, néhol szinte lehetetlen továbbjutni nélkülük.

A Half-Life-ban az eddigi játékokhoz képest nagyon fontos újításnak számít az időzítések és eseményvezérelt történések bőséges használata. A játéktér minden kis szegletében történik vagy történhet valami a játékossal, aki ezért sosem érezheti magát biztonságban. Bármikor felrobbanhat mellettünk egy szekrény, leszakadhat a mennyezet, előugorhatnak egy megrepedő fal mögül az idegen lények, kialudhatnak a fények vagy beleszaladhatunk egy heves tűzharc közepébe – állandóan ott lappang a veszély a levegőben, és ezt a hatást még tovább fokozza a zene szakaszos ki-bekapcsolása és a nyugtalanító hangeffektusok, amelyek megtöltik a termeket. A háttérben állandóan halálsikolyok és gyanús zörejek hallatszanak. Emellett az eseményvezérelt történések használata a másik újítás,













amely megfűszerezi a játékot, és egyedülállóvá teszi hangulatát. Cselekedeteinknek és azok időzítésének megfelelően számos helyen botlunk előre rögzített cselekményekbe, amelyekbe be is avatkozhatunk. Kiváló példa erre, amikor az egyik őrt egy rácsos ajtóval lezárt szobában megtámad egy idegen. Időben érkezve és beavatkozva, együttesen le tudjuk győzni a lényt, amelynek eredményeképpen az őr beenged minket a lőszerraktárba, sőt, társunkká is szegődik. A későn jövők már csak az őr haláltusáját nézhetik végig, amint a lény emésztési folyamatának fontos elemévé válik. A sok kis apró esemény, történés állandó mozgásban tartja a játékost és folyamatosan viszi előre a történetet; többek között ezért választották azt a megoldást a fejlesztők, hogy nem elkülönülő pályákat/szinteket készítettek. A játékban folyamatosan tudunk előre haladni, a kisebb szakaszok határára érve néhány másodpercnyi töltés után lehet továbbmenni. Ez a megoldás első pillantásra nagyon meglepő, de ha hozzászokik az ember, már sokkal kevésbé zökkent ki a hangulatból, mint a más játékokra jellemző hosszas Loading Level X feliratok – az egész játék egyetlen nagy esemény-folyammá válik.

A Half-Life egyik fő attrakciójának tartották a csontváz-alapú animációs rendszert, amely be is váltotta a hozzá fűzött reményeket. A játék minden egyes szereplője igen élethűen, folyamatosan animálva mozog, és rengeteg féle mozdulat végrehajtására képes. A valósághű és igen sokrétű mozgáskombinációk az emberek mellett az idegen lényeknél is jól érvényesülnek. Még egyetlen játékban sem érezhettük olyan lendületesnek a szörnyek mozgását, támadását, mint a Half-Life-ban. Itt érezhetően rárontanak az emberre, az életére törnek.

A Skeletal Animation-rendszer megemlítésével eljutottunk egy másik érdekes újításhoz, a beszédhez szinkronizált ajakmozgáshoz. Az egyes szereplők koponyájába szintén „beépítettek csontokat", amelyek az állkapcsokat tudják teljesen profin időzítve mozgatni, a beszéddel mindig teljes összhangot tartva. A végeredmény lélegzetelállító – a tudósokkal való beszélgetés ezáltal megtelik élettel, érdekessé válik, hogy mit mondanak, nem lesz szimpla, átugrásra váró töltelék a játékban a párbeszéd.

A játékban feltűnő lények többnyire nem túl eredetiek, valójában különféle horrorfilmekben előfordult gonosz teremtmények érdekes variációi, de kivitelezésük minden téren első osztályú. A „standard" lények között találkozhatunk az Alien-filmekből

MÁSIK VÉLEMÉNY

Lehet egy first person shooternek izgalmas, igényes és érdekfeszítő története? A System Shock bebizonyította, hogy igen, azóta viszont igazából egyetlen olyan Quake-klón sem készült, amely huzamosabb ideig lekötött volna – a 3D-s engine megszemlélése után hamar ráuntam mindegyikre.

Ennél a játéknál azonban már az elején megéreztem, hogy egész másról van szó: az első része olyan, mintha egy film részesei lennénk –vészjósló zene szól, miközben egy elektromos kocsiban álldogálva (vagy akár körbenézve!) lassan hatolunk be a kutatóbázisba. Megérkezve a bázisra ért a sokk: kutatótársaim és rendőrök fogadnak, figyelnek rám, hozzám és egymáshoz is valós időben beszélnek! Nem unalmas animációkat vagy fix kameraállásokat kell néznem, bárhogyan interakcióba léphetek a szereplőkkel – miközben a történet cselekménye is valós időben zajlik!

A bevezető rész igazi előjáték – lassan hatolunk be a bázis helyszínére és egyre nyugtalanabbul érezzük, hogy itt valami borzalmas fog történni. Amikor pedig elszabadul a pokol, az idegeink már pattanásig feszültek...

Ami a Half Life-ot igazán megkülönbözteti a többi shootertől, az nem a tökéletesre fejlesztett Quake 2 engine, a 3D-s effektek és a szétfröccsenő végtagok (amelyből mellesleg azért van bőven), hanem a nagybetűs Hangulat. A nem-játékos karakterek használata zseniális ötlet, igazi életet lehel a játékba, és a játékmenetet is megváltoztatja: a rendőrökkel és a tudósokkal együttműködve bármilyen taktikát kieszelhetünk a szörnyek ellen! Amellett, hogy a Half-Life minden konkurensét lesöpri a porondról, az sem elképzelhetetlen, hogy valahol az év játéka lesz.

BAD SECTOR



Másik vélemény

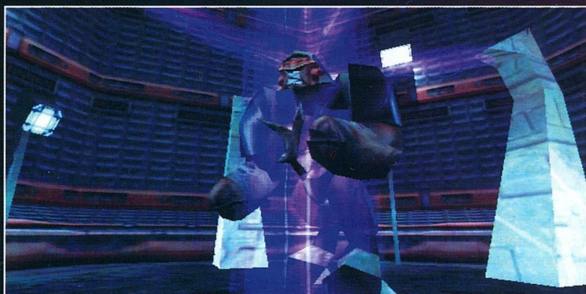
Half-Life. Jelentése: fél élet. Azt hiszem, kevés program kapott még ilyen jól eltalált címet. A játék alapkoncepciója ugyanis a következő: nézzük meg, mit történne, ha... Tehát adott egy sci-fi-szerű kiindulási pont, de ez az egyetlen dolog, ami hihetetlen a játékban. Ezen kívül minden roppant logikusan és életszerűen megvalósított. Látszik, hogy a tervezők nem egy „hős-játékot" vagy egy szépen kivitelezett mozit akartak alkotni, ahol a változatos helyszíneken „végigrambózik" a játékos (lásd SiN). Itt minden helyszín logikus, és nem tettek egyetlen lépést sem, hogy akár a legkisebb engedményt tegyék a játszhatóság felé. Ha unalmas résznek kell következnie a helyszínek logikája szerint, akkor az is jön, mindegy, hogy ez mennyire zavarja a játékost. Ez időnként egy kicsit zavaró (az egyes pályák nem túl változatosak), de az élmény kárpótol mindenért, hiszen ilyen koncepciójú játék még soha nem jelent meg! Erre jó példa a fegyverek esete is, mert mindegyiket egy-egy, a világ valamely hadseregében rendszeresített típus alapján alkották meg, a valódi eszközök minden előnyét és hátrányát megtartva (újratöltési sebesség, hordozható töltények száma stb.). A fegyverváltás is elég nehézkes, ezzel is modellezve a valóságot. Ha elkezdünk egy csatát, általában ugyanazzal a fegyverrel is kell befejeznünk, hacsak nincs egy nagyon jó menedékünk, ahol van időnk fegyvert cserélni. Mindenki felejtse el a rocket jumpot, meg egyéb ilyen nevetséges dolgokat. Természetesen a robbanások hatósugara elég nagy (mint a való életben), és a legkevésbé hatékony robbanószerrel való közvetlen érintkezés is cafatokra szed egy maximumra feltöltött embert. Az életerő-utánpótlást is megpróbálták minél nehezebbre megoldani, tehát még deathmatch közben sincs más lehetőségünk, mint odaállni a fali töltőállomás mellé és egyesével megszerezni az életpontokat.

A más dimenzióból támadó szörnyek kivitelezése meglepően jó. Kedvencem a hangra érzékeny űrpolip, amely csak akkor támad, ha mozgunk, egyébként nem vesz észre. Kézigránát dobálásával nagyon könnyen elterelhetjük a figyelmét...

A hangulathoz nagy mértékben hozzájárul, hogy a szörnyek által elözönlött állomáson találunk túlélő-buborékokat. Ezalatt azt értem, hogy egy-egy jól védhető helyen néhány tudós vagy biztonsági őr elbarikádozta magát. Ha megtaláljuk őket, általában velünk jönnek és segítenek a harcban. Persze van köztük olyan is, aki a kormány által beígért tengerészgyalogos alakulatra várakozik... Nos, ezt nem jól teszi, mert a kommandósok azt az egyértelmű utasítást kapták, hogy tisztítsák meg a terepet. A velük való harc a legérdekesebb rész a játékban; a már említett „Rambo-módszerrel" nem jutunk semmire, csak lesipuskázással, fedezékről fedezékre rohanással, csúszás-mászással.

ENDER







importált, arcunkba ugró apró méretű, de annál félelmetesebb sikolyt hallató szörnyekkel, zombikhoz hasonlatos teremtményekkel és más torzszülött kreációkkal.

Az ellenfelek mesterséges intelligenciáján a készítők nagyon sokat dolgoztak és igen magas szintet értek el – ez lett a játék legnagyobb erősségeinek egyike. A lények jelentősen eltérnek egymástól – más és más téren sebezhetőek, de alapvetően nem gondolkodnak sokat, inkább ösztöneikre hallgatva nekünk rontanak. Ezzel szöges ellentétben állnak a katonák, akik csapatban tevékenykednek, a csapat vezetője irányítja a többiek cselekedeteit is. Ennek megfelelően a kommandósok képesek fedezéket keresni, visszavonulni, összehangoltan támadni, gránátokat bevetni, figyelni mozdulatainkat, majd azonnal reagálni is arra. Megdöbbentően hat, amikor az ember egyszer csak arra lesz figyelmes, hogy egy kommandós mellé lopózott és arról az oldalról támadta meg, ahonnan az életben nem várta volna. A kétféle harcmodort igénylő ellenfelekkel való közdelem, a „két tűz között" érzése olyan fantasztikus hangulatot kölcsönöz a játéknak, amit eddig egyetlen akciójátékban sem éreztem. Itt nemcsak a pályákat akarja a játékos végignézni, hanem ha leül játszani, akkor átváltozik Gordon Freemanné, és felkészül a legrosszabbakra – ennek ellenére sűrűn érik meglepetések...

A Half-Life-ban használatba vehető fegyver-arzenál nem hoz nagy újításokat, a már-már klisésnek mondható pusztító eszközöket vehetjük kézbe a programban. Eljátszhatunk a szokásos pisztolyokkal, puskákkal, gépfegyverekkel, rakétavetőkkel, kézigráná-



tokkal, de nagyon jópofa a feszítővas (főleg az a tompa hang, amikor egy lényt csapkodunk vele) és a rögzített helyeken levő nagyobb fegyverek. Ilyenek a különféle ágyúk, sőt, légitámadást is indíthatunk. Használati tárgyakat nem tudunk felszedni, viszont az egyes helyszíneken számos eszközt működtethetünk. A liftek mellett használhatunk kisebb ipari vasutakat és más gépeket – a pályák nem azzal a kizárólagos céllal készültek, hogy kihívást jelentsenek a játékosnak.

A Half-Life grafikája fej-fej mellett halad az Unreallal, annak ellenére, hogy „csak" a Quake II módosított engine-jét használja. A bevezetett újítások egyike volt a Skeletal Animation-rendszer, de emellett a látványos fényeffektusok és a behatásra módosuló, hicolor textúrák is sokat tettek hozzá a grafikai tűzijátékhoz. A játék hangjait alapvetően a rengeteg minőségi effektus határozza meg. A Half-Life az összes ma használatos 3D-s hangkeltő API-t (DS3D, A3D és EAX) támogatja, és egyedülálló térhatású hangzást kelt. Nem szimplán a hangforrás helyét lehet érezni a játékban, a hang módosul, és ennek megfelelően visszhangzik a különféle környezetekben – a játék modellezi, hogy csőben, víz alatt vagy egy hatalmas fémes teremben hogyan verődik vissza a hang – a hatás megdöbbentő!

A játék multiplayer része nem sikerült sajnos olyan jól, mint az egyszemélyes rész, bár elsősorban nem erre tervezték a játékot, de multiplayer módban is találkozhatunk néhány nagyon jól eltalált pályával. A Valve válasza erre a problémára a készülőben levő Team Fortress 2 játék, amelyet abszolút csoportos játékra terveztek, és a szokásos csapatjátékok mellett összetettebb multiplayer küldetéseket is tartalmaz.

A Half-Life az utóbbi idők egyik legjobb játéka, és egyúttal az év egyik legjobb first person shootere. A fejlesztők végre a történetet helyezték előtérbe, ehhez kreáltak világot, pályákat és ellenfeleket, nem pedig fordítva. Az egyes elemek teljes összhangban állnak egymással, így magukkal ragadják a játékost az ismeretlen világba, és nem engedik szabadjára, amíg végig nem verekedte magát a végkifejletig. A Half-Life a Doom és a System Shock után a harmadik olyan 3D akciójáték, amely képes elvarázsolni a játékost és elhitetni vele, hogy egy film főhőse...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM 250 MB HDD

3D-támogatás: OpenGL, D3D

Multiplayer: 2–64 játékos, internet

Dokumentáció: 30 oldal, CD booklet,

Kiadó: Cendant Software

ÉRTÉKELÉS

Grafika: kiemelkedő

Hangulat: kiemelkedő

Összetettség: összetett

94

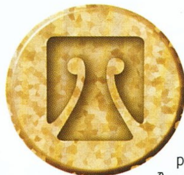
Tomb Raider III

Három a magyar igazság...?

▼ Eidos Interactive



Lassan hagyománnyá válik, hogy az Eidos Interactive – Core Design duó karácsony előtt megjelentet egy Tomb Raidert. A tavaly előtti első rész és a tavalyi folytatás után megérkezett a következő opusz, amelyben már harmadszor kalandozhatunk együtt Lara Crofttal, a szexi régésznővel.



avaly a Tomb Raider II többek számára csalódást okozott azzal, hogy grafikai változásokon kívül tulajdonképpen semmi újat nem nyújtott. Az előző rész engine-je (és azok hibái) megmaradtak, a lapkritikák pedig egybehangzóan „rókabőrnek" titulálták a játékot. Nem csoda hát, hogy a következő folytatástól nagyon sokat vártak a játékosok, s mindenki azt remélte, hogy a Tomb Raider III majd megmutatja, hol laknak az istenek...

A kerettörténet ugyanolyan misztikus, mint a Tomb Raider I-II-ben volt, csak ezúttal nem isteni varázstárgyakkal lesz dolgunk, hanem egy jókora meteorittal, amely évmilliókkal ezelőtt csapódott az Antarktiszba. A meteoritot először helyi bennszülöttek (?) fedezték fel, majd néhány múlt századi matróz is megtalálta, és darabjait széthordta a Föld minden tájára. Napjainkban egy kutatóvállalat akadt a titokzatos égi kő nyomára, és az előző felfedezők utalásait, naplóit kutatva rájöttek, hogy a meteorit különleges erők hordozója. A vállalat elhatározta, hogy összegyűjti a meteorit darabkáit, így embereket küldött azokra a helyekre, ahol a matrózok megfordultak haláluk előtt. Lara eközben – mit sem tudva az egész felhajtásról – India dzsungeleiben kutat a legendás Infada varázstárgy után. Mivel azonban Infada nem más, mint a meteorit egyik darabja, Lara hamarosan találkozni fog a vállalat embereivel, és természetesen ő is a meteoritdarabok nyomába ered...



A sztori eseményeit követve Larának 20 pályán kell helytállnia a világ minden táján. India, Óceánia, London, Nevada és végül az Antarktisz fog a kalandok helyszínéül szolgálni. Újdonság, hogy a játékos maga döntheti el, hogy az epizódokban milyen sorrendben keresi meg a köveket. A Tomb Raider III ebből a szempontból tehát nem lineáris, a pályák viszont még sok helyen azok lesznek. Még egy újítás jött be a játékmenetbe, mégpedig a save-kristályok bevezetése. Ezentúl csak akkor menthetünk a játékban, ha elhasználunk egy save-kristályt, amelyből minden pályán találhatunk néhányat. Mivel az előző részt átlag 5-600 állásmentéssel lehetett végigjátszani, ez kifejezetten vicces húzás volt a készítőktől.

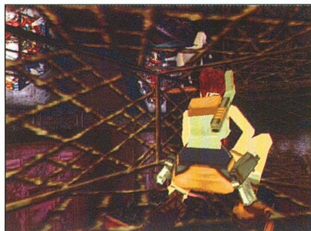
A készítők megígérték, hogy a harmadik részben a játékosok már egy átalakított engine-t kapnak, ezt az ígéretüket be is tartották. Sajnálatos módon azonban ismét elkövették az előző rész hibáját: nem a kameramozgásokat és a poligonok megjelenítését tökéletesítették, hanem kizárólag a látványt szépítették. Az engine legszembetűnőbb változása tehát csupán annyi, hogy az eddigi „szögletes" pályák helyett sokkal életszerűbb helyszínekkel, és kevesebb kockafelülettel találkozunk. Lara azonban ugyanúgy eltűnik a padlóban és a falakban, és nagyon szomorú, de a kameramozgásokon sem változtattak. Az eddigi Tomb Raiderek legna-

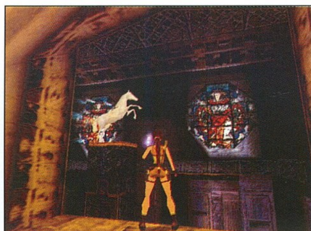
gyobb hibája, az ide-oda ugráló, majd takarásban megálló kameranézet tehát változatlanul szerepel a harmadik részben. A látvány viszont valóban lenyűgöző: gazdagabb lett a színpaletta, sokkal tarkábbak a pályák, és rengeteg, az előző részekben nem látott 3D-effekttel találkozunk: dinamikus fényforrások, élethűen hullámzó víz, köd, a lövések után a fegyverekből szivárgó füst, víz alatti effektek, bugyogó mocsarak (ez egy új tereptípus a Tomb Raider III-ban), és mindez már nem 256 színű textúrákkal, hanem valódi truecolor bitmapekkel. A harmadik rész kétségtelenül a sorozat legszebb, legélethűbb darabja lett – le a kalappal a grafikusok előtt!

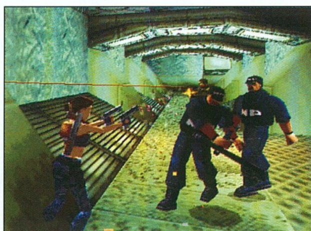
A legfontosabb kérdés azonban természetesen az, hogy miben újult meg Croft kisasszony és az ő kis kelléktára. A második rész grafikájához képest Lara csupán annyiban változott, hogy kapott füleket (és talán a hátsó fele is formásabb lett valamivel), a felszerelése viszont soha nem volt még ilyen gazdag. Ebben a részben már nemcsak hósiklóval és motorcsónakkal száguldozhatunk, hanem mini tengeralattjáróval, kajakkal és csillével is. Lara ruhatára is bővült néhány kellemes darabbal, és önvédelmi játékszerei között is találunk három új célszerszámot. A Desert Eagle egy ormótlan nagy pisztoly, amely dum-dum golyókat küldözget az ellenségbe, a H&K MP5 egy erősebb gépfegyver, a Rocket Launchert pedig senkinek nem kell bemutatni... Mindezek mellett három új mozgásvariáció segíti Larát vándorlása során: a guggolás-négykézláb mászás, amellyel szűkebb helyekre is bejuthat, a spirntelés, amellyel hamarabb ki tud menekülni mondjuk egy leomló épületből (Lara csak rövid ideig bírja ezt a tempót), és a Tarzantól ellesett lián-lendülés. Miss Croft tehát minden szempontból megújulva vág neki a harmadik résznek.

Azonban a Tomb Raider III az új Lara és a gyönyörű külsőségek ellenére ismét meg fogja osztani a játékosok táborát. Lesz, aki nem fog szemet hunyni az engine hibái felett, akinek viszont tetszett az előző kettő, az ezt is imádni fogja. Kérdés, hogy kik lesznek többen... Ami biztos, egy feketepont jár az Core-nak a kameranézetekért...











MÁSIK VÉLEMÉNY

A Tomb Raider-széria a szívem csücske, véleményem szerint az egyik legjobb akciójáték-sorozat, amelyet valaha is készítettek. Igaz, vannak kisebb hibái, de a kameramozgást meg lehet szokni, a hangulat és a látvány pedig egyszerűen a székhez szögezi a játékost. A Tomb Raider III-tól azt kaptam, amit vártam: egy nagyon jó folytatást, amely még szebb, még jobb pályákkal és csodálatos effektekkel örvendezteti meg a játékosokat. Azt pedig bizton állítom, hogy ez lesz Lara legveszélyesebb küldetése, hála a save-kristályok nagyszerű ötletének. Végre igazi kihívás lesz a játék (az eddigiek kissé könnyűek voltak...), és végre hetekig lehet majd szórakozni vele, mire egyszer végigjátsszuk. Lara-rajongók! Szerintem bűn lenne kihagyni!

CRAFT

VÉLEMÉNY

A karácsony közeledtét mostanában nemcsak a fenyőárusok megjelenése és az ajándékvásárló emberek napról napra növekvő özöne jelzi, hanem az is, hogy az Eidos előrukkol egy Tomb Raider-folytatással. Már harmadik éve jelenik meg menetrendszerűen minden decemberben egy új Lara-kaland, és ez nem is lenne baj, ha a fejlesztők nem a „klónozzunk még egyet"-módszerrel készítenék el az új részeket.

A Tomb Raider III ugyanúgy hemzseg a hibáktól és nehezen kezelhető, mint elődei. A poligonok érintkezésénél továbbra is gondok vannak, átlátszanak egymáson, a kamera pedig néha úgy ugrál, mintha egy menekülő haditudósító kezében lenne. Hiába lett sokkal-sokkal szebb az egész, hiába gyűrűzik a víz, ha Lara beleugrik, hiába villognak jobbra-balra a színes fények, nincs az a látvány, amely el tudná feledtetni játék közben az említett hiányosságokat.

A pályákkal szemben is vannak kifogásaim. Sajnos a készítők most sem tudtak túllépni a „keresd meg mindhárom kulcsot"-bonyolultságú rejtvényeken. Semmi eredetiség, semmi nehézség, csak rohangálás, lövöldözés, kapcsolgatás – a harmadik epizódban ez egy kicsit már kezd unalmassá válni.

A pályák között egyébként a már megszokott módon vannak nagyon jók és felejthetőek egyaránt, és őszintén szólva igencsak látszik, hogy melyek tesztelésére nem jutott elég idő így karácsony előtt.

A kerettörténetet mindkét előd sztorija veri, az átvezető mozik pedig sehogyan sem akarnak szebbek lenni: a képernyő felét betöltő interlaced (mikor fogják már elfelejteni ezt a technikát...?) animációk, ami kifejezetten kínosnak tűnik, ha összehasonlítjuk egy Populous: The Beginning vagy egy Fallout 2 videobetéteivel.

Az első Tomb Raidert imádtam, négyszer-ötször végigjátszottam, amióta megjelent. A Tomb Raider II-t tiszteletből végignyomtam egyszer, aztán elsüllyesztettem a fiók mélyére. Már most látom, hogy a harmadik rész ugyanerre a sorsra fog jutni... Egyszerűen nem képes felvenni a versenyt olyan riválisokkal, mint az új király, a Heretic 2.

STÖKI

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:
P133 • 16 MB RAM
250 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: –
Dokumentáció:
25 oldal,
CD booklet

Kiadó:
Eidos Interactive
Grafika:
nagyon jó
Hangulat:
nagyon jó
Összetettség:
összetett

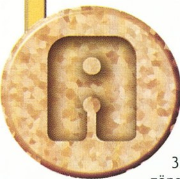
ÉRTÉKELÉS
80

Blood 2

RH pozitív

▼ Monolith

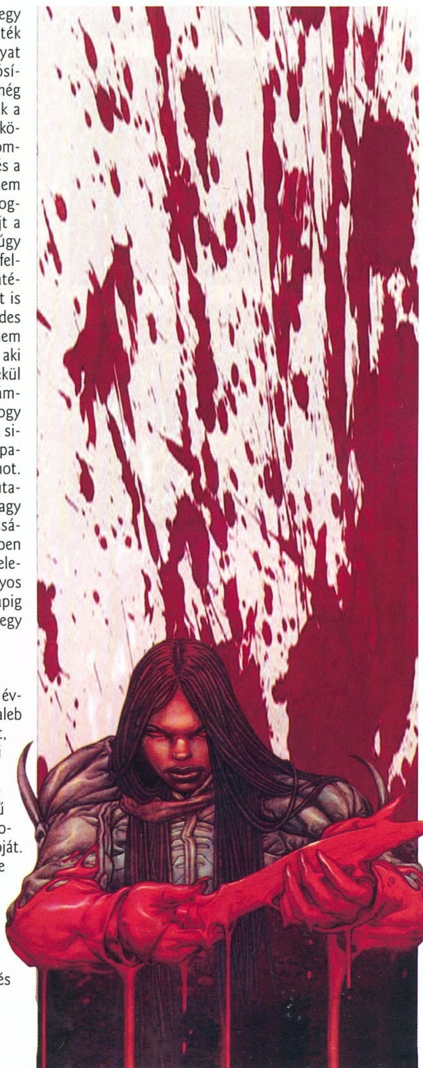
A Monolith a Shogóval bebizonyította, hogy nem kell a Quake 2 vagy az Unreal engine-jét használni ahhoz, hogy sikeres 3D akciójátékot készítsenek. Még el sem ültek a manga-program által keltett hullámok, máris itt van a következő LithTech engine-t használó termék, a Blood 2. A régóta hirdetett „vérbeli" horror-akciójáték végre elkészült, és készen áll arra, hogy az összes félősebb PC-tulajdonost a rémületbe kergesse. Hogy sikerrel jártak-e a fejlesztők, az rögtön kiderül....



A Blood első része egy elég furcsa játék volt. Valami olyat próbált megvalósítani, amit akkor még hírből sem ismertek a 3D akciójátékok. A közönség még javában nyomta a Doom 2-t és a Duke Nukem 3D-t, és a puszta lövöldözés is kielégítette őket, nem volt szükségük történetre, amely összefogja a pályákat és háttér-információt nyújt a játékhoz. A Monolith nevű kis cég úgy döntött, hogy a Duke 3D engine-jének felhasználásával egy olyan horror-akciójátékot készít, amelyben – már a neve miatt is – literszámra folyik a vér, ezen kívül rendes sztori is van benne. A Blood két okból nem lett igazán sikeres (annak ellenére, hogy aki fogékony volt erre a stílusra, az remekül szórakozott vele). Az első ok a GT reklámkampánya volt. A kiadó úgy érezte, hogy egy „komoly" horror-játéknak nem lenne sikere, ezért a hirdetésekben kissé morbid paródiaszerűségnek állította be a programot. Ez nem igazán jött be, a játék eladási mutatói nem közelítették meg a Doom 2, vagy akár a Duke Nukem 3D által elért magasságokat. Sőt, hogy még rosszabb helyzetben legyen szegény Blood, a program megjelenése előtti héten kiadtak egy bizonyos Quake nevű játékot, amely a mai napig meghatározza, hogy milyen is legyen egy first person shooter....

A vérfürdő kezdetei

A Blood 2 sztorija az első rész után száz évvel játszódik. A Blood végén hősünk, Caleb megölte Tchernobogot, a gonosz istent, magára haragítva ezzel a Cabal nevű szervezetet. A Cabal azóta kissé átalakult, Cabalco néven a világ egyik vezető vállalata lett. Az élén egy Gideon nevű egyén áll, aki sikerrel idézte meg újra a gonosz isten egy következő manifesztációját. Caleb visszatér, hogy ismét rendbe tegye az ügyet, de ezúttal már nincs egyedül, feltámasztotta a Cabal vezetőségének három, régen elhunyt tagját, akiknek a segítségével megkísérli ismét elpusztítani azt, akit szinte lehetetlen megsemmisíteni. Gabriella, Ishmael, Ophelia és természetesen Caleb közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabb karaktert, akivel elkezdjük az „önkéntes véradást"...



A pályák felépítése

Ha a játékot összehasonlítjuk a Shogóval, hamar feltűnik, hogy a Blood 2 szintjei sokkal jobban meg vannak tervezve, bonyolultabbak a helyszínek és a felhasznált textúrák is jobbak, mint az első LithTech engine-t használó programban. A szintek legtöbbjének hangulata sötét és misztikus, és bár a pályák nincsenek annyira tele meglepetésekkel, mint a Sin vagy a Half-Life, a Shogóhoz képest azért komoly előrelépésnek lehetünk szemtanúi. A mosodában megcsörren a telefon, amelyre válaszolhatunk, szétlőhetjük a tűzoltókészülékeket, de a legtöbb helyen általában csak egy kulcsot, mágneskártyát vagy a kijáratot keresgetjük, miközben irtjuk az ellenséget. Sokat dob a hangulaton az ártatlan járókelők minél véresebb lemészárlása; ez fontos is, mert legtöbbjük +25 százaléknyi gyógyítást hagy maga után, egy vérbeli játékos pedig ezt nem hagyhatja ki!

Néhány keresetlen szó

Caleb és társai valószínűleg a Duke Nukem 3D-n nőttek fel, mert remek beszólásokkal szórakoztatják a vérengzésben megfáradt játékosokat. Ezek a szövegek igen jól sikerültek, óriásit dobnak a hangulaton. Ilyen az, amikor az egy ellenség már túl sokat kapott és úgy dönt, hogy inkább menekülőre fogja a dolgot. Hősünk cinikusan utánaszól: „Ha elfutsz, azzal csak azt éred el, hogy fáradtan fogsz meghalni...". Ilyen és ehhez hasonló szövegekkel van tele a játék, természetesen minden szereplő más és más hanggal és mondatokkal rendelkezik, sőt, multiplayer játékokban egy külön billentyű segítségével szidhatjuk a többieket.

Vér, veríték és könnyek

Manapság egy jó first person shooterhez megfelelő fegyverek kellenek. Az amúgy gyönyörű és remek hangulatú Unreal is azon botlott meg egy picit, hogy nem voltak elég látványosak és pusztítóak a fegyverei. A Blood 2-nek nincsen szégyenkezni valója ezen a téren. A programban húsz különféle fegyvert talál-

hatunk, igaz, hősünk egyszerre csak tíz fajtát cipelhet magával. Ha egy újabb célszerszámot találunk és el szeretnénk vinni egy régebbit el kell dobnunk. Ez a fegyvereldobás máskor is jól jöhet, ugyanis a legtöbb pusztító eszközből mindkét kezünkbe vehetünk egyet a megnövelt sebzés érdekében, de ilyenkor nem használhatjuk az Unrealből ismerős „másodlagos lövés" funkciót. Tehát, ha macho módon oldalra fordított pisztollyal szeretnénk tombolni, bizony a másodikat el kell dobnunk.

A legjobb dolog a fegyverekben, hogy egyszerűen jó érzés pusztítani velük. Utoljára talán a Doom II-ben volt akkora élvezet a duplacsövű shotgunnal puffogtatni, mint a Blood 2-ben (különösen akkor, ha már mindkét kezünkben tartunk egyet-egyet). Már a Shogóban is nagyszerű volt a robot hatalmas pusztítást okozó fegyvereivel minél jobban átrendezni a pályát, itt ugyanez a helyzet, de minden egyes lövés után fröcsög a vér, hullanak a végtagok, repkednek a töltényhüvelyek és meglátszanak a golyónyomok a falon (utóbbiak már nem olyan kiábrándítóak, mint a Sinben, ahol néhány másodperc után el is tűntek). Hősünk borzasztó pusztításra képes, mindkét kezében egy-egy UZI-val felfegyverkezve néhány pillanat alatt mindenkit telepumpálhat ólommal. Igaz, ilyenkor az ötszázas tár is hamar kiürül, de ez a játék nem a takarékosságról szól!

Néhány fegyver nem olyan látványos, mint amilyenre az ember először számít, ilyen például a Flare Gun, amely nevének hallatán mindenki lelki szemei előtt lángolva rohangáló és ordibáló emberek jelennek meg, ehhez képes egy picit kiábrándító a kis piros tűzgömb, amit a fegyver kilő. Néhány fegyver viszont remekül sikerült. Ilyen a Gömb, amelyet előreküldve az automatikusan megkeresi a legközelebbi ellenséget, rátapad a fejére és egy fogorvosi fúró hangjához hasonló zajok közepette elkezdi magát „bedolgozni" az áldozatba, aki ezt igen nehezen tűri...

Multiplayer

A first person shooterek egyik minőségi mércéje az, hogyan van megoldva a többjátékos üzemmód. A Blood 2 itt is hű marad a nevéhez, a multiplayer nem más, mint egy hatalmas vérfürdő (nem véletlen, hogy így is hívják a programban) rengeteg fegyverrel és persze magával a Hanggal, akit Jason Hall, a Monolith elnöke személyeseit meg. Ez a hang akkor szólal meg, amikor valaki elhalálozik és általában ezzel kapcsolatban van valami érdekes mondanivalója.

Külön élvezet, hogy a legyőzött ellenség fejével focizhatunk a pályán, ezzel is tovább idegesítve szerencsétlen – időközben reinkarnálódott – ellenfelünket. A multiplayer pályákat jól felépítették, a régi motorosok néhány Blood többjátékos pályát is felfedezhetnek közöttük.

Csakúgy mint a Shogo, a Blood 2 is egy olyan játék, amely nem kíván mindenkinek megfelelni. Aki bírja a kemény akciót (a játék ugyanis a későbbi pályákon igencsak nehéz lesz), nem idegenkedik a vér látványától vagy a túlzott erőszaktól, az kapja fel a lefűrészelt csövű shotgunt és adjon a gonoszoknak!



VÉLEMÉNY



A Monolith már a Shogóval belopta magát a szívembe, de a Blood 2-vel sikerült a szimpátiát még tovább fokozniuk. A program hangulata fantasztikus, ezt elsősorban az igen részletes grafikának, másodsorban a remekül eltalált zenének és hangeffekteknek köszönheti. Igazándiból a Shogo csak egy kis bemutató volt abból, hogy mire is képes a LithTech engine, mert igazi tudását itt mutatja meg. Szép, nagyfelbontású textúrák és gyönyörű fényhatások jellemzik a játékot. A krómozott fegyvereken tükröződnek a fények, a templom üvegablakán keresztül látszik a villámlás. A zenéről érdemes még szót ejteni, hiszen a Blood 2 hangulatához ez is nagy mértékben hozzájárul. Csakúgy, mint egy jó filmben, a dallamok folyamatos váltakoznak, egyik pillanatban sejtelmes túlvilági muzsika szól gregorián kórussal, a következőben máris kemény industrial zenére rohamozzuk meg az ellenséget. A játék magával ragadó, nehéz abbahagyni, igazán élvezetes az ellenséget irtani a rengeteg jól kitalált fegyverrel. Én személy szerint remekül szórakoztam a játékkal, amelyet bátran ajánlok mindenkinek, aki szereti a stílust. A programnak talán csak egy baja van, nevezetesen az, hogy szinte egy időben jelent meg a Half-Life-fal, amelynek képében hatalmas konkurenciája akadt.

CARIS

MÁSIK VÉLEMÉNY



A Doom 2 láncfűrészes jelenetei óta szinte minden first person shooter igyekszik valami nagyon véres, nagyon brutális dologgal túllicitálni társait. A csúcsot egészen mostanáig a Quake baltás deathmatch-ei jelentették, de a Blood 2 mindent felülmúl! Gyengébb idegzetűek nagyon messzire kerüljék el! Ha van játék, ami megérdemli a szigorú korhatárt, az ez...
Ha azonban bírjuk a kemény, véres jeleneteket, nem idegenkedünk a morbid, fekete humortól, a játék minden bizonnyal nagyon sokáig a képernyő előtt fog tartani. Egyszemélyes játékban éppen a sötét, félelmetes hangulat és a vérgőzös öldöklés miatt, multiplayerben pedig... nos, nem mindennapos élmény virtustáncot járni a legyőzött ellenfél megcsonkított holttestén...
Igazi „láncfűrészes horror", csak felnőtteknek!

HANCU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM, 250 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2–16 játékos
Dokumentáció: 40 oldal

Kiadó: GT Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
87

Carmageddon II Carpocalypse Now

„Az országúton padlógázzal, roncsautóval, majdnem százzal...”

▼ SCi

Egyes programok végletekig megosztják a játékos társadalmat. Ilyen volt annak idején a Carmageddon is, hiszen nem sok ember akadt, aki közömbös álláspontra helyezkedett a programmal kapcsolatban. Rengetegen viszolyogtak a túlzott brutalitástól, de még többeknek jelentett frenetikus élményt a játék. Való igaz, a Carmageddonnal világra jött a szimulátorok Doomja. Roncsderbi és gyalogosvadászat, sok és még több vér, röviden így foglalható össze a játék „filozófiája”. Ezért tűnhet profánnak a gondolat, miszerint a legenda folytatása sok gyermekhez karácsonyi ajándék formájában jut el...

Max Damage ismét szabadlábon...

Alapigazság, hogy egy jól bevált epizód folytatásának – amennyiben sikerre apellál – nemcsak szebbnek, jobbnak kell lennie elődjénél, de gyökeres újításokat sem árt magával hoznia. Ezt a tézist a Stainless Software emberei elvetni látszanak, mivel a koncepciót változatlanul hagyva, elsősorban a részletességre és finomításra fektették a hangsúlyt. Ezzel kapcsolatban viszont vitathatatlanul komoly munkát végeztek. Haladván a korral, a második rész alapból támogatja a D3D és Glide technikákat, illetve jelentős változásokat eszközöltek a gyalogosok megjelenítésén is. A vezetők arca felismerhető a volán mögött – Max Damage fizimiskája annyira jól sikerült, hogy az már-már perverz...

A fizikai modell kapta a legtöbb figyelmet, ebben a tekintetben egy teljesen új játékot ismerhetünk meg. Az autók kicsavarodnak, kettéválnak az ütközések hatására. A lámpák, a szélvédő és a tető mind-mind amortizálható része a verdáknak. Ami a véres gázolásokat illeti, azt kell mondjam, itt is közeledett a program a valós fizikai törvényekhez, hiszen egy termetesebb szarvas elütése esetén már észnél kell lennünk, ha irányban szeretnénk tartani autónkat. A fizika törvényei persze kikerülhetők különböző extra tárgyak felvételével, amelyek segítségével pattoghatunk, akár a nikkelbolha vagy olyan könnyűvé válhatunk, mintha a Holdon járnánk. Egyébiránt környezetünk legnagyobb részén maradandó változásokat tudunk eszközölni. A fák, oszlopok erős „rábeszélésünk” hatására ledőlnek, a kirakatokat ajtóként tudjuk használni, akár az épületek emeleti részeibe is behajthatunk és a Halálos fegyver negyedik részéből megismert módon távozhatunk – az ablaküvegen át!

...Pánikra azonban semmi ok...

Kellemes újdonság a pszichológia térnyerése. Ez alatt azt kell érteni, hogy ellenfeleink az őket ért hatások alapján eltérő módon viselkednek. Példának okáért egy vezető, akit fél percen belül harmadszorra kenünk fel a betonfalra, hajlamos elveszteni a fejét és összevissza száguldozva képes akár egy szakadékba is belehajtani. Habár kicsit furcsának tűnik, de egy Max Damage kaliberű pszichopata is pánikba esik egy kis csetepaté hatására.

A Carmageddon II-ben tíz részre osztották fel a pályákat, ezeken belül három normális (?) futamot találunk, ahol a versenyzés mellett (helyett) töréstesztеket végezhetünk ellenfeleink kasztniján és a helyi populáció tagjai között. Amint e három részt abszolváltuk, megpróbálhatjuk teljesíteni a következő szintre lépéshez elengedhetetlen küldetést. Ilyen lehet egy néhány körös pálya teljesítése, járókelők vadászata vagy felhőkarcolók tetején található antennák megreparálása, természetesen mindez roppant szűkös időlimithez kötve.

Max a folytatáshoz vadonatúj kocsit kapott: az Eagle MK 3-at. Ez a gyöngyszem hasznos segítőnk lesz a kezdetekkor, a későbbiekben viszont megfontolhatjuk az ajánlatokat, amelyeket futamaink között kapunk ellenfeleink autóinak vételére. Igaz, legtöbbjük meglehetősen drága és korántsem biztos, hogy befektetésünk megtérül. A móka kedvéért persze érdemes minden kocsit kipróbálni – különös tekintettel a nehézsúlyú versenyzőkre: traktor, kamion és egyéb nyalánkságok várnak ránk.

Annak sem kell csalódnia, akit a terepet benépesítő járókelők és négylábúak hoznak izgalomba, belőlük ugyanis elképesztő választékot biztosít a játék. A rendőröktől kezdve a tudósokon keresztül a bohócokon át egészen az utaskísérőkig bárkit meginvitálhatunk szélvédőnkre. A pályák faunáját pedig olyan impozáns állatok alkotják, mint a rénszarvas, a pingvin, az elefánt vagy a kihagyhatatlan szarvasmarha.

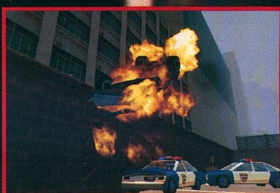
...Már elkapták!

Nagyon kevés program akad, amely egyedül játszva nagyobb szórakozást jelent, mint egy csapat haver közös szórakozása. A pasziánszt leszámítva nem is igazán lehet példát hozni, így nem meglepő, ha külön kitérőt teszünk a Carmageddon II többjátékos üzemmódjának bemutatására. A játék stílusánál fogva külön ínyencséget tartogat a csapatos ütközet. Az autók ugyanis némileg nehezebben irányíthatók, mint mondjuk a Quake harcosa, akivel kedvünkre szaladgálhatunk. Egy kocsi képes kifarolni, felborulni és kettétörni engedélyünk nélkül is, így történhet meg, hogy az óvodából megismert egyszerű fogócska embert próbáló feladattá válik minden vezető számára. Érdekes lehetőség például a Vámpírfogó, ahol a kezdéskor egyedül induló vérszívónak kell mindenkit megfertőznie. Az előző rész hibáiból tanulva a többjátékos pályák területét csökkentették, így most akciódúsabb jelenetekre számíthatunk.

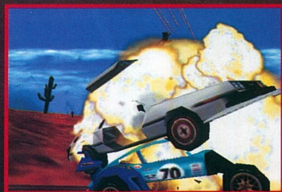
A játék – túlzott erőszakosságából kifolyólag – két változatban került forgalomba. Egyik a „normális”, véres verzió, míg a másikban mindössze hörgő zombik zöld testnedveit leszünk képesek előcsalogatni. Így akik ragaszkodnak a vörös színhez, nézzék meg alaposan a dobozt, mielőtt vásárlásra szánnák el magukat.







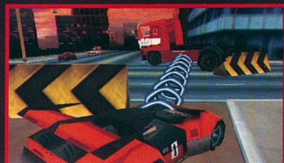


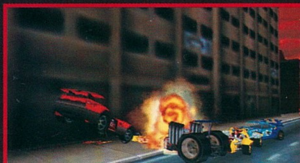


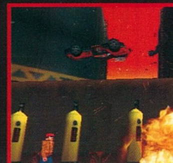

MENTAL

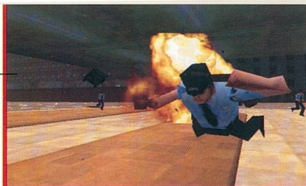












VÉLEMÉNY

Előre leszögezem: nem vagyok elragadtatva az ilyen jellegű programoktól. Nem sok értelmét látom az eszement öldöklésnek és fékevesztett tombolásnak, ami ezekből a játékokból árad. Erre szokták azt mondani, hogy legalább itt vezeti le a gyerek az indulatait. Lehet, de mi van, ha éppen ettől gerjed be és a volán mögé ülve nem közlekedőket, hanem célpontokat lát? Ha embert nem is, de egy kutyát már talán elütne egy ilyen mókás versenyző.

A mellékhatásoktól eltekintve viszont kellemesen csalódtam a folytatásban. Az első rész agyatlan száguldását itt (néha) felváltja az igazi versenyzés és az időre teljesítendő feladatok színes kavalkádja. A pályák változatossága is figyelemre méltó, hiszen a bevásárlóközpont feldúlása nem mindennapi örömöket rejt magában, de említhetem a USS Lewinskyt is, ahol egy anyahajó fedélzetén és gyomrában kelthetjük a pánikot. Meglepően jól törnek az autók – külön sérül a motorház, törik az ablak és szakad az ajtó. Ugyan a verseny közben eszközölhető javítások kicsit futurisztikussá teszik a programot, de néha egész élvezetes látni, ahogy a kiflibe hajlott, tető nélküli roncsunk kiállítási darabbá formálódik néhány pillanat alatt. A dobozt kézhez kapván pedig azonnal adtam egy piros pontot a készítőknek, hiszen a csomagon ott virít az Iron Maiden felirat, hirdetvén az együttes részvételét a zenei aláfestés területén. Azonban két apró probléma is felmerült ehhez kapcsolódva. Először is iszonyú lassúvá válik a játékmenet a számok váltása közben (ez a gond megoldható egy patch segítségével). A másik gond már kellemetlenebb: kiderült ugyanis, hogy a neves együttes mindössze néhány dal erejéig képviselteti magát, míg a többi számot a manapság divatos techno-rave-house-DJ stílusban készített gépzenék teszik ki.

Az biztos, hogy hetekig nem tud lekötni a program, de könnyen lehet, hogy feszültségoldás végett sokan fognak örömmel leülni a monitor elé egy kicsit autókázni...

-CSONTI-

MÁSIK VÉLEMÉNY

Én már a Carmageddon első részénél is úgy éreztem, hogy leginkább a program körüli botrány volt az, ami eladta a játékot. Egyszerűen nem tudtam magamat kellően beleélni az autós ámokfutó szerepébe. Pontosan ugyanezt érzem a második rész kipróbálása után is. Az ember körbe-körbe száguldozik, megpróbál minél több gyalogost elütni és tönkretenni az ellenfelek autóját. Semmi sem változott az első részhez képest, éppen ezért a folytatást csak azok fogják élvezni, akik a Carmageddon rajongói voltak, hiszen nem sokat újítottak a fejlesztők. Ha valaki szereti a céltalan pusztítást (még a legegysíkúbb Quake-klónokénál is céltalanabbat), próbálja ki a Carmageddon 2-t, lehet, hogy jól fog szórakozni. Nekem személy szerint nem sikerült.

CARIS

TÁRSASJÁTÉKOK
Carmageddon II módra,
avagy variációk csoportos őrületre

Driven to Destruction: a legegyszerűbb és legpopulárisabb irányzat. Mindenki mindenki ellen, a győztes az utolsó működőképes járgány tulajdonosa.

Car Crusher: nagyban hasonlít az előző játékhoz, de itt minden egyes trófea után pontot kapunk. Győzelmünkhöz öt pontot kell összegyűjtenünk, mielőtt bárki más elérné ezt a bűvös határt.

Carnage Accumulator: gyalogosvadászat falkában! A győzelem koronája az ötven gázolást felmutató ragadozó fejére kerül.

Chekpoint Stampede: a feladat ennél a verziónál nagyon egyszerű, elsőként kell áthajtani az ellenőrzőpontokon. Érdekesség, hogy a sorrend teljesen lényegtelen.

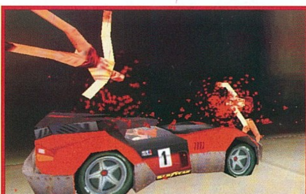
Sudden Death: vérbeli versenyzést kívánó módozat, és tulajdonképpen az előző játék gyilkosabb kivitelben. Itt ugyanis nem az elsőként minden ellenőrzőponton végighajtó pilóta a győztes, hanem az utolsó esik ki! Ez folytatódik egészen addig, amíg csak egyetlen versenyző marad versenyben.

Terminal Tag: fogócska időre. Ha a fogó túl sokáig nem tud senkit elkapni, máris vesztett.

Fox and Hounds: hasonló a fogócskához. A lényeg, hogy meghatározott ideig ne kapjanak el.

Vampire Game: a fogó ezúttal fertőző, azaz akit elkap, szintén fogóvá (vámpírrá) válik és egyre többen üldözik a megmaradt áldozatokat. Az utolsó „tiszta" autós nyer.





VÉLEMÉNY

„Ez a rengeteg vér, értelmetlen pusztítás és brutalitás!" – hallhatjuk lépten-nyomon a rosszalló, lenéző véleményeket a Carmageddon kapcsán. Pedig biztos vagyok benne, hogy egy ártatlan virtuális ámokfutás senkiből sem csinál vérengző sofőrt a valóságos utcákon (szupermarketekben, kempigekben, bányákban, anyahajókon...) – feltéve persze, ha előzőleg nem volt már amúgy is az. Egy stratégia-rajongóból sem lesz véres kezű hadvezér, a kalandjátékos sem hordja magával hű kardját az iskolába, nem eszközöl a matekóra alatt ártó-ölő-woodoo-varázslatokat senki kárára, és az egyszeri akciójátékos sem hajtja végre barátain a tegnap esti játék óta fülében csengő *„Finish him!"* vezényszót. Az az igazság, hogy egy átlagos játékos kezéhez annyi vér tapad már, hogy Carmageddon-beli gyalogosgázolások már a bocsánatos bűn kategóriába sorolhatók. Mindegy: a nagy vitákat kiváltó program második része csak céljait tekintve nem változott – minden más '99 igényeihez, elvárásaihoz lett igazítva. Így például, ha egy ártatlan járókelőt csak kis sebességgel kínálunk meg lökhárítónkkal, elesik ugyan, de ha nem vesztette el egyik lábát sem, feltápászkodik, és megy tovább a dolgára. Hasonló gyönyörűség, amikor a kissé már amortizált autónkkal göröngyös terepen száguldunk, a fel-le csapódó motorháztető jelzi: itt az ideje egy kis javításnak, mert belső nézetből harcoló sofőröknek nehézségük akadhat a kilátással.

Mindezzel együtt a program nem lép túl eredeti célján: szórakoztató (lehetőleg hálózatban) végigküzdött autócsatákat kínál némi (zombi)vérrel fűszerezve az Unreal kegyetlen csatáiban, egy kis stratégia „igázzunk-le-minél-több-népet"-küzdelmében, vagy a Mortal Kombat legújabb szupertitkos kivégzését begyakorló órácska nehézségeiben megfáradt játékosnak.

HCS



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 16 MB RAM, 250 MB HDD
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2–8 játékos, internet
Dokumentáció: 40 oldal
Kiadó: Sales Curve Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: közepes

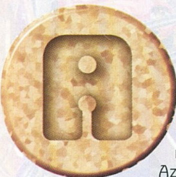
ÉRTÉKELÉS: 85

Pro Pinball: Big Race USA

Álmaimban Amerika visszainteget...

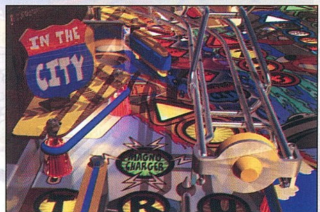
Amióta minden idők legjobb számítógépes flippere, a Pinball Fantasy megjelent, sokan próbálták letaszítani a trónról. A legközelebb a sikerhez a Pro Pinball-sorozat tagjai, a The Web és a Timeshock! jártak. Lássuk, a harmadik résznek, a Nagy Amerikai Versenynek hogyan sikerült továbbvinnie elődei hagyományait!

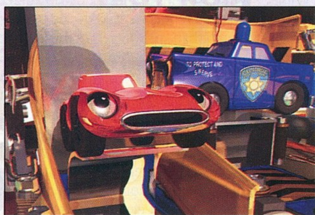
▼ Empire Interactive



régebbi Pro Pinball-játékokhoz hasonlóan a Big Race USA is csak egy táblát tartalmaz, de azt látványos, három dimenziós megvalósításban. Az asztalon gyakorlatilag mindenféle rámpa, ütköző és trükkös szerkezet megtalálható, amit valaha flipperasztal a hátán hordott – csak kigyújtható lámpácskákból több, mint 110-zel büszkélkedik a nagy verseny színhelye! S hogy mi is a játék címét is kölcsönzo „Big Race"? Nos, a játékos egy kalandvágyó taxisöfőr szerepét alakítja, aki New Yorkból San Franciscóba igyekszik, hogy beszálljon az egész kontinensen keresztülívelő „flúgos futamba", amelynek célja az, hogy mindenkit megelőzve érjünk vissza a keleti partra. Ennek megfelelően a játék is két részből áll. Először különféle (természetesen egyre nehezedő) ütéskombinációkat végrehajtva, a golyót lehetetlen helyekre juttatva kell az asztal közepére festett USA-térképen eljutni Kaliforniába, majd a Nagy Versenyen ugyanezt az utat – immár időre – megtenni visszafelé is. Az egyhangú pontgyűjtögetést a flipperek hagyományainak megfelelően néha vér-











pezsdítő „gyorsasági" szakaszok törik meg; a Big Race-ben ilyen például a Speedway Mania, amely révén extra golyóhoz juthatunk, vagy a Passenger Frenzy, amely a játék egyik legizgalmasabb részéhez, a multiball-játékhoz vezet – ez akár egyszerre tíz golyóval való zsonglőrködést is jelenthet!

A játék audiovizuális megvalósítása valahol a mai hardverből kihozható maximum szintjén mozog: minden csillog-villog, zenél, zörög, animál – az ember azt sem tudja, hová kapja a fejét a nagy kavalkádban. Főleg igaz ez a mátrixkijelzőre, ahol mindig történik valami – de csak igazán profi játékosok tudják egy tizedmásodperces odapillantással megállapítani, hogy egyszerű unalomüző animáció-e, vagy a pontszámunkat komolyan befolyásoló aljáték. Ebből adódik a játék egyetlen (ám annál súlyosabb) hibája is: a készítők nem akarták, hogy hamar megunható legyen a játék, ám átestek a ló túloldalára, és a Big Race olyan bonyolult lett, ami egy olyan egyszerű reflexjátéknál, mint egy flipper, inkább rémisztő, mint motiváló.

A játék nehézségi fokát és apró részleteit minden eddiginél finomabban állíthatjuk be, az egyes városok közötti távolságtól, az asztal lökdösésére való érzékenységen keresztül az extra golyók megszerzésének körülményéig. Még egy igazi újdonságot kínál a Big Race, ez pedig az Empire homepage-én elhelyezett világ-toplista, ahová bárki feliratkozhat legjobb eredményével (a „nagyotmondás" elkerülése végett a játék a pontszámokból egy bonyolult kódot generál, ezt kell az interneten elküldeni az Empire-nek). A Big Race USA technikailag a valaha készített legjobb flipperek egyike, ám az említett túlbonyolítottság miatt hangulatilag a Team 17 Addiction Pinballja maga mögé utasítja.

HANCU



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–8 játékos, internet
Dokumentáció: 40 oldal

Kiadó: Empire Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

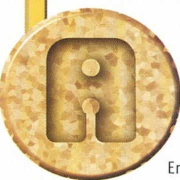
ÉRTÉKELÉS: 82

Rogue Squadron

„Zsiványok" között

▼ Activision

A Rogue Squadron egyetlen cél miatt jött létre: hogy végrehajtsa azokat a feladatokat, amelyekre más nem lenne képes, amelyekre más nem is vállalkozna – hogy végrehajtsa a lehetetlent...



kik próbálták már a Star Wars univerzumban játszódó Shadows of the Empire-t, azok számára nem lesz ismeretlen a Rogue Squadron játékmenete sem. Itt is hasonló elvek alapján épül fel a program, azaz nem egy komoly szimulátorra kell gondolni, inkább egy rendkívül látványos, könnyen kezelhető lövöldözős akciójátékra. A cselekmény közvetlenül a rettegett Halálcsillag elpusztítása után kezdődik, ekkor hozták létre ugyanis a lázadók legtehetségesebb pilótáiból álló hírhedt Zsivány-szakaszt. A játékban mi alakítjuk Luke Skywalkert, a Rogue Squadron ifjú parancsnokát.

Míg a Shadows of the Empire-ben a lövöldözés mellett egyéb ügyességi elemekkel is meg kellett küzdenie az egyszeri játékosnak, addig a Rogue Squadron teljes egészében a repülésnek és a légiharcnak szenteli magát. Szándékkal írtam légiharcot, mert - habár űrhajók kergetnek űrhajókat - egy küldetés kivételével minden esetben a felszín közvetlen közelében zajlanak az események. A Rogue Squadront négy nagyobb fejezetre bontva játszhatjuk végig, ezeken belül az egyes küldetések többé-kevésbé összefüggőek. A bevetések között minden esetben a játék saját 3D rendszerével készített átvezető animációkat nézhetjük végig, de ilyen jeleneteket nem ritkán küldetés közben is láthatunk. A bevetésekre többnyire az egész szakasz együtt indul, de az igazat megvallva általában csak magunkra számíthatunk. Egymagunknak kell teljesíteni a kitűzött célokat, hiszen társaink ugyan bőszen lövöldöznek mindenre, ami mozog (néha le is lőnek egy-egy TIE vadászt...), de legtöbbször inkább őket lövik le (a következő küldetésre azért ismét felépülnek).

Elméletileg hat féle hajóval repülhetünk, de a gyakorlatban csak a teljesítményünktől függ, hogy sikerül-e mindet kipróbálnunk. Az X-Wing, Y-Wing, A-Wing trió és a hósikló küldetéstől függően áll rendelkezésünkre, de ugyanabban a hangárban ott figyel csábítóan az Ezeréves Sólyom és egy új típusú vadász, a V-Wing is. Utóbbi kettőt ki kell érdemelnünk, azaz megfelelő rangfokozat elérése nélkül nem kerülhetünk fel rájuk. Lényegében ez a megoldás szavatolja, hogy az embernek egy végigjátszás után legyen kedve újra belekezdeni a játékba, hiszen ha egyszerű altisztként fejezzük be a küldetéseket, akkor bizony nem láttuk a teljes játékot. A hajók egyébként teljesítményük mellett abban is különböznek egymástól, hogy milyen másodlagos fegyvert vihetnek magukkal a bevetésekre. Egyedül a hósikló képes például az AT-AT lépegetőt leteríteni, hiszen csak ezt a gépet szerelték fel vontatókábellel. Hasonlóképpen az Y-Wing gyengécske manőverező képességét erős pajzzsal és rengeteg bombával képes ellensúlyozni. Ahol lehet, érdemes kísérletezni, más típusú hajókkal nagyon eltérő eredményekre számíthatunk.

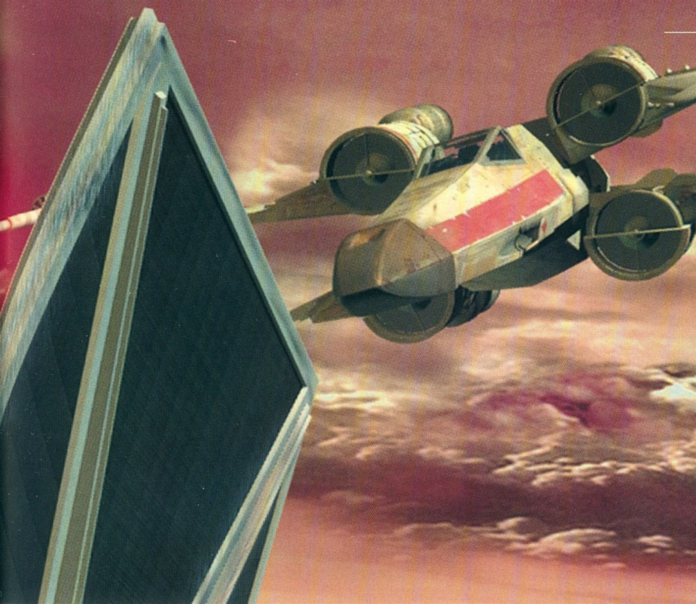
A program minden bevetés után kiértékeli teljesítményünket, és ennek alapján kapunk egy minősítést. Ha nagyon jók, pontosak és gyorsak voltunk, egy arany érdemérem a jutalmunk. Ezután következik az ezüst és a bronz plecsni, de könnyen előfordulhat az is, hogy nem kapunk semmit. Persze ha nincs kitüntetés, előléptetésre sem érdemes számítani.



Szerencsére mindig látjuk, mi hiányzott a hőn áhított fokozat eléréséhez, és lényegében minden küldetést annyiszor kezdünk újra, ahányszor csak a kedvünk tartja - akár visszamenőleg is.

Akciójátékról lévén szó, minden bevetés alatt meghalhatunk akár háromszor is, mire megjelenik a jól ismert Game Over felirat (a későbbi küldetésekben ezt a lehetőséget valószínűleg mindenki ki is fogja használni, hiszen nem ritkán még egy „mezei" rohamosztagos találata is végzetes lehet - nem beszélve a gyilkos rakétatornyokról...). Ugyancsak az akciójátékokra jellemző, hogy a szétlőtt birodalmi épületek romjai között néha különböző extra felszerelési tárgyakat találhatunk, amelyeket aztán a későbbiekben a mi gépeinkre is felszerelnek (előfordulhat, hogy éppen egy ilyen extra powerup megtalálása hiányzik az arany plecsnihez).

A küldetések céljai általában nem túl bonyolultak, a feladat mindig elég egyértelmű ahhoz, hogy maximálisan a harcra tudjunk össz-



MÁSIK VÉLEMÉNY

Vajon hány bőrt lehet még lehúzni a Csillagok háborújáról? Ezt a kérdést teszem fel magamnak minden egyes Star Wars-játék megjelenése után. A nagyszerű X-Wing és TIE Fighter után kijött játékok számomra már szinte semmilyen újdonságot sem jelentettek, pontosan így vagyok a Rogue Squadronnal is. A játékot – amely egyébként egy szimpla lövöldözős program – egyedül a Csillagok háborújának világa viszi a hátán, enélkül valószínűleg csúfos bukás lenne annak ellenére, hogy minden tekintetben profi alkotással van dolgunk. A csillogó-villogó felszín alatt azonban egy (számomra legalábbis) unalmas játék lapul, amit az sem tud feldobni, hogy X-szárnyú vadászokkal gyilkolhatom a lázadók életére törő rengeteg TIE Fightert és lépegetőt. Tetszett viszont a Chris Hülsbeck által remixelt muzsika! Ez azonban mérhetetlenül kevés a mai játékpiacot uraló öldöklő verseny közepette... **CARIS**



pontosítani. Többnyire felváltva kapunk kísérő és támadó feladatokat, de előfordulhat például fogolyszabadítás is. A legtöbbször kanyonok, hegységek, folyómedrek és szakadékok között kell lavíroznunk vadászgépünkkel, így egy hirtelen, át nem gondolt mozdulat hősünk életébe is kerülhet. Talán az egyik leglátványosabb küldetés a nagy AT-AT lépegetőgyár lerombolása, de nagyon meggyőzően fest a lebegő város körüli összecsapás is (ilyen város volt a Birodalom visszavágban Lando otthona is). Az ütközetek alatt találkozhatunk minden olyan földközeli járművel és harci eszközzel, amely a három filmben látható volt. Luke narancssárga homoksiklója ugyanúgy szembejöhet velünk, mint egy AT-ST lépegető. Aki tehát szereti ezt a világot és az X-Wing vs. TIE Fighter mellett egy könnyedebb műfajú játékra vágyik, annak mindenképpen ajánlható a Rogue Squadron. A közel húsz küldetés teljesítése nem túl nehéz, és szinte biztosan meghozza az ember kedvét egy kis X-Wingezéshez is...

VÉLEMÉNY

Egy évvel ezelőtt a Shadows of the Empire-nek csak a hósiklós pályáit csináltam végig, azokat viszont többször is. Félelmetes élmény volt átrepülni a hatalmas lépegető lábai között; a Rogue Squadronban pontosan ez az érzés köszön vissza nem egy, hanem húsz küldetésben.

Remek dolog hegyek és völgyek között, szakadékokban és városok felett kergetni a birodalmi vadászokat, meglepni a gyanútlan légvédelmet és orra buktatni egy AT-AT lépegetőt. Star Wars-rajongóknak ez a játék kötelező darab, még akkor is, ha néhány apró negatívumot mindenképpen érdemes megemlíteni.

Az egyik ilyen apróság, hogy a játék a 16-20 pálya ellenére is nagyon rövid. A küldetések többnyire könnyen és gyorsan teljesíthetők – már amennyiben nem törekszünk következetesen az arany medálra. A másik zavaró apróság, hogy hiába a nagy ígéretek, társaink elég ostobán viselkednek, és néha ugyanez mondható el az ellenfél vadászairól is. Természetesen előfordult olyan szituáció, hogy jól jött Wedge és a többiek jelenléte, többnyire mégis olyan érzésem volt, hogy mindenki rám vadászik és egyedül kell a feladatot teljesítenem. Ha pedig a többi nyolc gép véletlenül mégis lelőtt valamit, szinte biztos, hogy éppen az az egy „kill" hiányozott a magasabb minősítés eléréséhez. A zene is hagy kívánnivalókat maga után (még akkor is, ha ezúttal a midi soundtrack Chris Hülsbeck munkáját dicséri), bár meglehet, hogy csak hozzászoktam az X-Wing vs. TIE Fighter nyújtotta magas minőséghez...

Persze ha mindezeket az apróságokat félretesszük, ami marad, az egy nagyon kellemes lövöldözős játék. Könnyed, élvezetes és látványos – pontosan az, aminek készült. Az pedig külön öröm, hogy nem ismeretlen idegenekre, hanem TIE Fighterekre és lépegetőkre kell vadásznunk...

td



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM 250 MB HDD • 3D gyorsítókártya
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: –
Dokumentáció: 45 oldal

Kiadó: Activision
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
81

Heretic II

Meghalt a királynő, éljen a király!

▼ Activision

A Raven Software arról lett híres, hogy az id Software által elkészített engine-t licenszelik, és annak felhasználásával megalkotják saját – fantasy világban játszódó – first person shooterüket. Az egész a Heretic-kel kezdődött jó néhány évvel ezelőtt, azután jött a Hexen, majd a Quake módosított engine-jét használó Hexen II. A Quake II megjelenése után sokan találgatták, vajon mi lesz a Raven következő játéka, de arra senki sem számított, hogy szakítanak az eddigi hagyományokkal és a jól bevált first person játékmód helyett a külső nézetű, „Tomb Raideres" megjelenítést használnak. Hogy ez mennyire jött be, az hamarosan kiderül...



Raven munkatársai sokáig nem a Heretic folytatásának szánták a játékot, hanem egy teljesen új programot szerettek volna készíteni Hecatomb néven. Később úgy döntöttek, az új játék inkább továbbviszik a Heretic sztoriját, amelynek főszereplője Corvus, az elf volt. Hősünk a Heretic végén legyőzte a szülőföldjét, Parthorist terrorizáló D'Sparilt, a gonosz varázslót. Ellenfele azonban halála előtti utolsó mondatával megátkozta Corvust, hogy az soha ne térhessen haza, a külső létsíkokon bolyongva kelljen leélnie élete hátralévő részét. Hősünk sok éven keresztül kószált, amíg nem talált egy haza vezető átjárót. Megérkezése után döbbenten tapasztalta, hogy különös kór támadta meg népét; aki a betegséget megkapja, annak csak egy dolog jár az eszében: a pusztítás. Corvusnak nincs más választása, ismét meg kell mentenie Parthorist, ám ezúttal az ellenfél jóval veszélyesebb, mint D'Sparil volt...

Amikor a sorozat rajongói meghallották, hogy készül a Heretic II – ráadásul a remek Quake II engine felhasználásával –, mindenki remegve várta az információmorzsákat, vajon milyen is lesz a játék. Aztán jöttek a hírek, amelyek közül egy volt igazán lényeges: a jól bejáratott first person megvalósítás helyett külső nézetet használnak a Heretic II-ben. Hamar nyilvánvalóvá vált mindenki számára, hogy a játék sikere vagy bukása múlhat azon, mennyire tudják a készítők azt elérni, hogy ne egy egyszerű Tomb Raider-klónnal álljanak elő.

A Raven játékai mindig is híresek voltak grafikájukról, ez alól a Heretic II sem kivétel. Mint a Quake II engine más felhasználói (Ritual, Valve), a Raven is tovább lépett egy lépcsőfokot, amikor a teljes 16 bites színpaletta mellett döntött, emelett rengeteg színes fényeffekttel pakolta tele a pályákat, amelyek kellemes felüdülést nyújtanak az id Software játékaiban megszokott – szinte védjeggyé vált – szürke és barna folyosók látványa után. Szerencsére a készítők a színes fények használatával a jó ízlés határain belül maradtak, nem estek át a ló túloldalára, mint az Incoming vagy a Forsaken alkotói, ahol a rengeteg effekt bizony a játék rovására megy. A textúrák színeinek eltalálása remekül sikerült, kiválóan illeszkednek a középkori fantasy hangulathoz. A ködeffektek megvalósítása fantasztikusan sikerült, érdemes megnézni a mocsaras szintet, 3D játékban még nem volt olyan pálya, amely ilyen jól nézett volna ki. A köd rendkívül nyomasztó hatást kölcsönöz a pályának, az pedig egész egyszerűen gyönyörű, ahogy az ellenségek előtűnnek a homályból.

Nemcsak a szintek megtervezésében használták ki a Raven munkatársai a színes fényhatások nyújtotta lehetőségeket, hanem a fegyverek és különféle varázslatok megjelenítésénél is. A fanasy háttér nagyon jó hatást gyakorolt a fegyverzetre, a Heretic II tovább tudott lépni a lassan unalmassá váló „pisztoly-shotgun-gépfegyver-rakétavető" sémán, amelyet szinte az összes manapság megjelenő 3D játék használ. Hősünk egy pengével ellátott bottal és a tűzlabda-varázslattal kezdi a nagy kalandot. Játék közben természetesen újabb fegyverekkel és pusztító varázslatokkal növelhetjük arzenálunkat. Említést érdemel ezek közül a Pokolpálca, amely nem más, mint a varázsbot, amelyből energiagömböket lehet kilőni, vagy a Főnix-íj, amellyel égő nyílvesszőket tudunk kilőni és lángra lobbantani ellenségeinket. A Corvus által felvehető eszközöket három csoportba lehet osztani: fegyverek, támadó, és védekező varázslatok. A támadó varázslatokhoz a zöld, míg a védekezőkhöz a kék színű mana szolgáltatja az energiát, ez egy apró változás a korábbi Raven játékokhoz képest. A fegyverek abban különböznek a varázslatoktól, hogy működésükhöz nem szükséges mana, hanem a régi szabvány szerint lőszert kell gyűjtögetnünk hozzájuk. Van azonban egy hátrányuk: víz alatt nem működnek, de ez teljesen logikus is, hiszen legyen Corvus bármekkora hős, mégsem lövöldözhet íjjal úszás közben... A védekező varázslatok vették át a Heretic-ben és a Hexen két részében megszokott tárgyak szerepét, ugyanis ebben a játékban már nem tudunk mindenfélét összeszedni! Ha egy varázslatot egyszer megtaláltunk, az már örökké nálunk marad, csak a megfelelő színű manát kell biztosítanunk hozzá. Így működik a korábbi részekben szereplő Tome of Power vagy a Ring of Repulsion is.

Nemcsak a textúrák kidolgozásánál és a fegyverek megalkotásánál remekeltek a grafikusok, hanem az animációk elkészítésénél is. Minden ellenség szépen mozog, de még őket is lekörözi Covus mozgáskultúrája. A külső nézetes megoldásnak köszönhetően hősünk olyan mozgásokat tud végrehajtani, amelyek az eddigi részekben elképzelhetetlenek voltak. Corvus fut, lő, ugrik, leguggol, bukfencezik és szaltózik, botjának segítségével pedig Szergej Bubkát megszégyenítő ugrásokra képes. Fel-le nézelődés közben hősünk hajlítja a nyakát, kötélen mászik, víz alatt pedig hatalmas karcsapásokkal halad. Ha nem vízszintes talajon áll, egyik lábát behajlítja, a fegyverváltást pedig tökéletesen nyomon lehet követni a képernyőn: Covus visszarakja az íjat a hátára és leveszi az övére csatolt botot. Hősünknek nemcsak mozgását valósították meg három dimenzióban, hanem halálát is. Az ember szinte el is feledkezik róla, hogy hősünk meghalt, amikor a remekül animált Corvus egy hatalmas zuhanás



után szétkenődik a sziklákon, vagy amikor egy hárpia letépi a fejét és elszáll vele a kék ég felé. Nem csoda, hogy a grafika gyönyörű, hiszen Brom, a híres fantasy rajzoló tervezte meg hősünk és a szörnyetegek külsejét.

Az irányítás kellemes, Corvus azonnal reagál az egér mozdulataira, az ember pontosan olyan billentyűzetkiosztást használhat, mint amilyet first person shooter játékokban megszokott. Igen pozitív tulajdonsága a programnak, hogy bizonyos akciókat dupla billentyűnyomásra is elérhetünk, így ha bukfencezni akarunk, nem kell levennünk kezünket a megszokott gombokról, elég ha az egyiket kétszer egymás után leütjük. A kamera meglepően jól követi hősünk minden mozdulatát, szó sincsen „Tomb Raider-betegségről", amikor a faltól nem látjuk, hogy merre és mire lövünk. A szintek tele vannak szörnyetegekkel, akiknek az animációjuk mellett intelligenciájuk is kiemelkedik a többi 3D akciójáték ellenfelei közül. Vannak olyanok, akik egyedül szeretnek rohamozni, az elfek segítségül hívják társaikat, a felülről támadó madarak pedig egyszerre több oldalról csapnak le ránk, hogy esélyünk se legyen kivédeni.

A korai interjúkban, amelyeket a Raven munkatársaival készítettek még jóval a játék megjelenése előtt, volt egy mondat, amely igazán megragadhatta az ember figyelmét, mégpedig, hogy a készítők szeretnék olyanra megcsinálni a Heretic II-t, mint a Doomot: ne csak néhány erősebb szörnyeteg legyen a pályákon, inkább több gyengébb ellenség keserítse meg az életünket. Ez sikerült is, nincs annál szebb látvány, mint amikor egy szörnyekkel teli szobába berontva és a botunkkal magunk körül csapkodva repkednek a karok és a fejek...

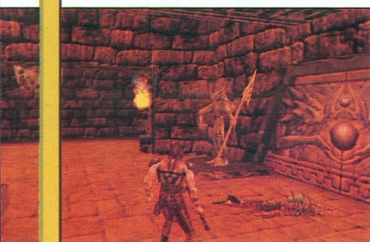
A játék hangzásvilága is megérdemli a dicséretet. A Raventől már megszokhattuk, hogy programjaik aláfestő zenéje többet nyújt, mint amit egy átlagos játéktól elvárnánk. A Heretic II-nél is így van: a program középkori hangulatú zenéje kellemes felüdülést nyújt a sok techno játékzene után. Említést érdemelnek a pályák háttérzajai is, az elhagyatott városban távoli gyereksírás, a mocsárban békabrekegés hallatszik, ez tovább emeli az amúgy is remek hangulatot. A program természetesen támogatja a 3D hangkeltés szabványaként elfogadott A3D technológiát –, aki ilyen hangkártyával rendelkezik, az úgy érezheti magát, mint a moziban.

Mivel a Heretic II a Quake II már bejáratott alapjaira építkezik, egy tökéletesen működő multiplayer rendszert is magáénak mondhat. Mind a deatchmatch, mind a kooperatív módok működnek, a programhoz pedig megkapjuk a Gamespy Lite Heretic II-t támogató verzióját. Nincs más dolgunk, mint megkeresni a leggyorsabb szervert a közelünkben és indulhat a mészárlás! Az eredeti Heretic-ből visszatért a legötletesebb varázslat, ami first person shooterben valaha megjelent, ez pedig a Morph Ovum, azaz a csirkévé változtató varázslat. Mekkora móka is az, amikor csirkévé változtatott barátainkat kergetjük a folyosókon, akik kétségbeesett kotkodácsolás közepette próbálnak menekülni...!

A third person nézet miatt a játék kezelése légyegesen bonyolultabb egy „egyszerű" Quake-klónénál, de a készítők két tanuló szintet is beleraktak a programba, hogy az irányítást mindenki hamar megtanulhassa. Miután ez sikerült, nincs más dolga az embernek (azaz az elfnek), mint hogy megmarkolja varázsbotját, előkészítse a tűzlabdához szükséges manát és átlépjen egy olyan világba, ahol ő a főszereplő. Lara Croft egyre elszürkülő kalandjai után Corvus megmutatja, hogy milyen lesz a third person játékok következő nemzedéke!










HERETIC-HEXEN-HEXEN II *A Raven leghíresebb játékait mindig az id Software által kidolgozott aktuális 3D engine felhasználásával készítette. Az egész 1994-ben kezdődött a Heretic-kel, amely a Doomhoz képest nem sok újdonságot hozott (a fantasy háttér kivételével), csak az jelentett némi pluszt, hogy tárgyakat lehetett felvenni, és akkor felhasználni őket, amikor akartuk. Bár sokan – Doom-lázban égve – csak legyintettek a program láttán, akik kipróbálták, remekül szórakoztak. Később megjelent hozzá egy kiegészítő lemez, Shadow of the Serpent Riders néven, amely két újabb – iszonyatosan nehéz – epizóddal gazdagította a játékot. A Doom II megjelenését aztán követte a Hexen, amelyben a három választható karakter jelentett újdonságot az id játékához képest. Kiegészítő lemez itt is készült, Deathkings of the Dark Citadel néven, húsz – szinte teljesíthetetlenül nehéz – pályával. A Hexen II már a Quake remek engine-jét használva lett siker, főleg a négy választható karakter és az igen látványos fantasy grafika miatt. A kiegészítő lemez – Portals of Praevus néven – nem folytatta a hagyományokat, elég egyszerűre sikeredett, ez főleg a benne szereplő új karakternek, a démonnőnek köszönhető, akinek volt mana nélkül használható távolsági fegyvere... S hogy mit hoz a jövő a Heretic II után? Csak találgatni tudunk, hogy a Quake 3: Arena engine-jével mire képesek a Ravennél...*

VÉLEMÉNY

Mindig is nagy rajongója voltam a Heretic-Hexen-sorozatnak, így nagyon vártam a játékot, még az sem tántorított el, hogy közben kiderült, Covus következő kalandjait már egyes szám harmadik személyben kell játszani. Igaz, kissé szkeptikusan álltam a programhoz, hiszen lelki szemeim előtt megjelentek a Tomb Raider által fémjelzett stílus ismertetőjegyei: nehezen irányítható főhős, vontatott harc, borzalmas kameranézetek, amelyek sohasem azt mutatják, amit az ember látni szeretne. Nos, be kell vallјam, tévedtem, a Heretic II-ben ugyanis egyik említett hibával sem találkozhatunk, remekül irányítható, a harc legalább olyan izgalmas és látványos, mint egy first person shooterben, a kamera pedig – ritka kivételektől eltekintve – tökéletesen követi Corvus mozgását, egy pillanatra sem veszítjük szem elől főhősünket. A készítők elérték céljukat, olyan élvezetes a küzdelem, mint a Doomban vagy a Blood 2-ben, az ember direkt azért játszik a legnehezebb fokozaton, hogy minél több ellenséget mészárolhasson le. A főellenségekről külön értekezést lehetne írni – a Raven mindig híres volt arról, hogy remekül el tudja találni a három-négy szintenként következő keményebb ellenségeket. Így van ez itt is; én többször visszatöltöttem egy-egy játékállást, csak hogy újra megküzdhessek egy nagyobb szörnnyel. Nálam a Heretic II abszolút nyerő, de nem hiszem, hogy létezik ember, aki az első megtekintése után ne állna néhány percig szájtátva. Szerintem az év legjobb és legszebb akicójátékával van dolgunk, leköröz az Unrealt, a Sint és a Half-Life-ot is.

CARIS

MÁSIK VÉLEMÉNY

Az új Heretic-ről csak jókat tudok mondani, a Quake 2 engine-es grafika elképesztően jól megvalósul a játékban, a third person nézet gyermekbetegségeit pedig nagyszerűen áthidalták a készítők. Mindehhez hozzájön a remek hangulat, a történet és játékmenet, így véleményem szerint a Heretic 2 lett a stílus új királya, Lara Croft pedig szedheti a sátorfáját... Persze ehhez az is kellett, hogy a Tomb Raider 3 átlagon alul bizonyítson, de ez mit sem változtat a lényegen: a trónon mostantól a Heretic 2 csücsül.

IWO

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: OpenGL, PowerVR, Matrox G200
Multiplayer: 2–64 játékos, Internet
Dokumentáció: 50 oldal
Kiadó: Activision
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS 93

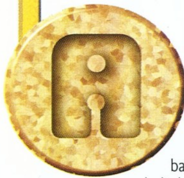
Rage of Mages

Oroszországból szeretettel

▼ Monolith

Közismert tény, hogy az Európa keleti végein élő népek (ukránok, oroszok) a világelsők közé tartoznak programozásban. Ezt eddig elsősorban felhasználói programok terén tapasztalhattuk (Volkov Commander, RAR, FAR...), játékból még nem sok készült a Lajtán túl. Ezt a kis számot növeli a Monolith által kiadott orosz fejlesztésű Rage of Mages, ám nemcsak emiatt érdemes odafigyelni rá, hiszen a játék igazi stílusteremtő: az RPG-k és a népszerű real-time stratégiák ötvözetéből született.





z orosz játékosok már hónapokkal ezelőtt végigjátszhatták a Buka- és a Nival Entertaintment új szemléletű szerepjátékát, az angol verzió azonban csak mostanában kerül a boltokba. A Rage of Mages egyesíti az RPG játékok klasszikus vonásait a valós idejű stratégiai játékok jellemzőivel és erényeivel, de real-time ide vagy oda, a játék alapvetően egy szerep- és kalandjáték egyveleg, amelynek fő jellemzője a Dark Sunhoz hasonló valós idejű játékmenet. Említhetnénk testvérként még a Diablót is, de ez a hasonlat egy kicsit sántít, hiszen a Blizzard játékában egyetlen karakterrel kellett foglalkoznunk, míg itt a klasszikus szerepjátékokhoz hasonlóan egész kalandozó-csapatunk van.

A történet

Uimoir világa valaha egy gyönyörű, virágzó, és mindenekfelett egységes birodalomnak adott otthont. A közigazgatás és az adózási rendszer jól szervezett volt, a városok és falvak egészségesen növekedtek, az uralkodó mindent nagyszerűen kézben tartott, hadseregre szinte nem is volt szükség (ennek ellenére természetesen volt). Ám egy napon az idillnek egy természeti katasztrófa vetett véget, úgy 600 évvel ezelőtt ugyanis egy meteoriteső gyalulta le a birodalmat és taszította káoszba a világot évszázadokra. A meteorok hatására a hatalmas kontinens kisebb szigetcsoportokra szakadt, alig hagyva túlélőket. Később a túlélők között fellobbant a háború tüze, hiszen az égből jött tűzeső a törvényeket is eltörölte a renddel együtt. Napjainkra az állapotok úgy-ahogy rendeződtek, de Uimoir helyzete korántsem szilárdult meg, ebbe a kavargó, folyton változó világba csöppenünk bele a játék kezdetén.

A karakterek

Alapvető kérdés egy szerepjáték-rendszerben, hogy milyen karaktereket lehet nekiindítani a kalandnak. Jelen esetben nem sokat válogathatunk: mindössze azt kell eldöntenünk, hogy harcossal vagy mágussal óhajtunk foglalkozni. Ez így kezdetnek kicsit riasztónak tűnhet (főleg, hogy csak egyetlen karaktert indíthatunk), de nem kell megijedni, a játék során jó néhányan fognak csatlakozni hozzánk, sőt, a kocsmákból még fel is bérelhetünk zsiványokat, harcosokat vagy egyéb, tudásukat pénzért áruba bocsátó kalandorokat.

Karakterünk négy alaptulajdonsággal rendelkezik, amelyekből további képzettségek adódnak, például specializált fegyveres, valamint mágiával kapcsolatos tudományok. A megszorítások és szabályok logikusak, egyszerűek: a harcos minden fegyvert és vértet használhat, de nem tanulhat mágiát, ennek ellenére nyugodt szívvel magához vehet mágikus tárgyakat. A varázsló nem harcol minden kezébe kerülő eszközzel, viszont specializációjának megfelelően (tűz-, víz-, levegő-, föld-, valamint asztrálmágia) válogathat a különböző varázsigék közül.

A játék kezelése

A játékban alapvetően háromféle helyet látogathatunk. Az első csoportot a városok, illetve települések jelentik, ahol feltöltődhetünk, vásárolhatunk a helyi boltban vagy betérhetünk némi csevelyre a fogadóba, ahol unatkozó kalandorokat bérelhetünk fel magunk mellé, dinamikusan alakítva ezzel a parti összeállítását. Lehetőségünk nyílik még a képzettségeink pénzért való fejlesztésére is, bár ez meglehetősen drága mulatság. A térképen kiválaszthatjuk a minket érdeklő küldetést, majd végül következik maga a játék lelke, azaz a játéktér. Ez tulajdonképpen egy kétdimenziós felülnézeti terep, amelyen karaktereinket a real-time stratégiákhoz hasonló módon kell irányítanunk, azaz ki kell őket jelölnünk és szórni rájuk parancsainkat. A terep szerencsére realisztikus, a sziklás hegyvidéken sokkal lassabban haladunk, a hegyeken egyáltalán nem lehet átjutni, sőt, ha az erdőben a fák között közlekedünk, akkor nehezebben vesznek észre az ellenséges kreatúrák. Természetesen a harc is valós időben zajlik (a Dark Sunban ez a rész körökre osztott volt), akárcsak minden más a játékban. Ez a klasszikus RPG-khez szokott rajongóknak talán szúrhatja a szemét, hiszen a harc hevében hogyan válogassunk a különböző varázslatok közül, hogyan cseréljünk fegyvert,









ha mindezzel értékes másodperceket veszítünk. Éppen ezért a karakterek bizonyos tevékenységeit automatizálták: a varázsló, ha ellenfelet észlel, elkezdi szórni rá a támadó varázslatokat, illetve ha éppen nincs jobb dolga, begyógyítja a többi karakter sérüléseit. Azt is beállíthatjuk, hogy milyen életerőszinten fordítson hátat a parti a csatának és fogja menekülőre a dolgot. Természetesen a jobb kezelhetőség érdekében lehetőség van a parti tagjait kisebb csapatokra bontani, és azokat külön irányítani.

Kaland vagy stratégia?

A kérdést nem könnyű megválaszolni, de ha mindenképpen meg kellene, inkább az előbbi. Kétségtelen, hogy logikázás és stratégia is szükségeltetik a térképen való mozgáshoz, nem tanácsos az összes karaktert együtt mozgatni, ekkor ugyanis a fürge varázslók (mivel nincs rajtuk vértezet) lehagyják a harcosokat és a csapat élére kerülnek, ami nem kifejezetten jó megoldás. Ha hátra rakjuk őket, újabb probléma adódik: megfordulásnál ismét ők kerülnek előre, sőt, a gonosz ellen még hátba is támadhat néhanapján... A megoldás természetesen az, hogy középre kell tennünk a csekély életerővel felruházott karaktereket két kardforgató csapat közé. Vigyázzunk, mert ilyenkor is külön kell a csapatokat kezelnünk, különben a szépen felépített formációnk a másodperc töredéke alatt összekuszálódik! Olyan apró dolgokra is érdemes odafigyelnünk, hogy ne a puszta közepén csörtessünk, mert így egy nagyobb csapat könnyen bekeríthet, és akkor bizony végünk. A legjobb megoldás az erdő fái között való haladás, és ha harcolni kényszerülünk, ne álljunk le verekedni ott, ahol vagyunk, inkább meneküljünk el valami szorosig, ahol egyszerre csak két-három ellenfél képes hozzánk férkőzni. A stratégia-rész ennyiben ki is merült, hiszen a játékot nem annak szánták. A további részek már az ismert kalandelemekből épülnek fel: nagyon sok párbeszéd, rengeteg használható tárgy és felszerelés, valamint a küldetések és a történet.

Vélemény

A Rage of Mages egy nagyon jó kis játék. A probléma az vele, mint oly sok más játékkal, hogy jó, de sokkal jobb is lehetne. Lehetne, ha odafigyelnek a mai „ha nem 3D, meg sem nézem"-szemléletre, ha megpróbálják a világot és a történetet egy kicsit jobban kidolgozni, és ha csak egy árnyalatnyival szebb lenne a játék grafikája. Így azonban az eredmény egy stabil lábakon álló közepes, amelyet egyszer végigjátszok, de másodszorra már nem biztos, hogy leveszem a polcról... A Rage of Mages megpróbált újat nyújtani az elfásulni látszó RPG-játékok világába, s ez félig-meddig sikerült is neki. Igaz, a játéknak nem volt egetverő reklámhadjárata, nem tartozik a várólistán szereplő nagy nevek közé, ennek ellenére nyugodt szívvel ajánlható bárkinek, aki szereti a szerepjátékok mesés fantáziavilágait, de leginkább azoknak, akik most szeretnének megismerkedni a stílussal - ez a játék éppen nekik való! **IWO**

A küldetések

A játék küldetés-orientált, azaz mi alakítjuk a történetet, nem a játék diktálja a végrehajtandó feladatokat. A kocsmákban és egyéb helyeken elhangzott párbeszédek alapján rengeteg küldetés végrehajtására nyílik lehetőség, van közöttük könnyebb, nehezebb és szinte lehetetlen is (figyeljünk a feltűnően magas pénzdíjakra), a mi feladatunk eldönteni, melyikbe vágunk bele. Fontos dolog, hogy a felbérelt kalandozók mindössze egy küldetés erejéig csapódnak hozzánk, utána visszamennek a kocsmába.

A felszerelés

A kevert stílus mellett itt mutatkozik meg a játék másik nagy erőssége. A programban ugyanis nem kevesebb, mint ötszáz (!) különféle tárgy, fegyver, felszerelés stb. kapott helyet. Ha betérünk egy kereskedőhöz vásárolni, a bőség zavarában szenvedünk, percekig eltarthat mire végiglapozzuk a kínálatot. Emellett természetesen vannak boltban nem kapható tárgyak is, ezeket a küldetéseink során szedhetjük össze.





Másik vélemény

A Rage of Mages különleges keveréke a szerepjátéknak és a real-time stratégiának. Ezen kettősség miatt valószínűleg mindkét kategória kedvelői érdeklődni fognak a program iránt. Én személy szerint egy darabig jól elszórakoztam a Rage of Mages-zel, de kis idő múlva már kicsit unalmasnak tűnt. Talán ha a küldetések érdekesebbek lennének, akkor hosszabb ideig le tudott volna kötni. A grafika ugyan aprólékosan kidolgozott, de mégis elmarad korunk elvárásaitól. Mindent összevetve, a Rage of Mages egy kellemes játék, jól el lehet vele tölteni az időt, de ha néhány évvel korábban jelent volna meg, nagyobb sikert aratott volna. **CARIS**

Technikai jellemzők

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM 250 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-8 játékos, Internet
Dokumentáció: 30 oldal
Kiadó: Monolith
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
82

The Ring

Hogyan lesz egy operából játék?

Cryo Interactive



Az ógermán eddákban (mitológiai versek) megtalálhatjuk őseink elképzeléseit a kozmosz születésével, az istenekkel és teremtményeik lelkének összetettségével kapcsolatosan. Richard Wagner, a XIX. század kiemelkedő romantikus operaszerzője feldolgozta ezt a mondavilágot, átalakította saját elképzeléseinek megfelelően, hogy életre keltse a Niebelung legendáját, a Gyűrű történetét, amelyet négy tételben alkotott meg (A Rajna kincse, A valkyr, Sigfried és az Istenek alkonya) több, mint húsz év munkájával. Személyes látomásait ültetve át a történetbe lehetővé vált a mítosz részekre bontása. Wagner a legendából operát alkotott, a Cyro pedig az operát alakította kalandjátékká.



A Gyűrű egy hosszú utazás története a múltból a jelenbe képzelt világokon keresztül, amelyeket áthat az ősi germán mitológia szellemisége és Wagner világformáló fantáziája. Feladatunk végigkövetni a Niebelung Gyűrű történetét egy istenné vált ember, Ish szemszögéből, aki négy személyiséget megtestesítve, a képzelet szárnyán egyre beljebb jut a fantázia világaiba. Állandó segítőtársunk Erda, az isteni hang. Ő mutatja be a főbb szereplőket és igazít el bennünket, mielőtt nekifognánk küldetéseink végrehajtásához.

A játékban négy főhős történetének és sorsának irányítását vehetjük át: Alberich, a megalomán törpe a gonosz megtestesítője, a törpék ura, aki az istenek erejével rendelkezik. Célja, hogy királyságába, Niebelheim világába visszahozza az életet és visszaállítsa korlátlan hatalmát rabszolgái, a törpék felett. Loge, a tűzszellem Wotan „jobb keze” és személyes tanácsadója, a cinikus szolga, aki mélyről fakadó bölcsességével és mágiájával segíti urát. Sigfried, a Farkas fia Wotan halandó gyermeke, egy emberi hős, akinek múltját homály fedi. Célja eltűnt húga felkutatása és megmentése. Brünhilda, a valkűr Wotan kilenc lánya közül a legfiatalabb. Hűségesen szolgálja apját Wallhala égi seregében és próbálja megmenteni kővé változtatott testvérét. Ő az, akit Wotan Sigfried segítségére küld.

A történet a bevezetőben látott aszteroidán kezdődik, ahol Ish személyében barangolhatunk a kihalt felszínen. Itt kaphatunk részletesebb információt a karakterekről és múltjukról. Leereszkedve a kútba – amely az aszteroida közepén tátong – egy öt részre osztott kerékhez jutunk, amelyen tetszés szerint választhatunk a párhuzamos epizódok közül. Ha valamelyik epizódban elakadtunk, bármikor visszatérhetünk ide és játszhatunk tovább egy másik résszel, abban keresve a megoldást.

Az epizódok mindegyike telis-tele van animációval, rejtélyekkel és sok-sok fejtörővel. Minden részlet aprólékosan kidolgozott, és annak ellenére, hogy a program nem használ grafikus gyorsítót, a környezet teljes mértékben háromdimenziós, fényhatásai remekbe szabottak, a képek élesek, hangulatosak. A hanghatásokat szintén három dimenzióban élvezhetjük, amelynek köszönhetően életre kel az egész világ. Ehhez hozzá jön a wagneri aláfestő zene, amely teljessé teszi az összhatást. A játék kezelése végtelenül egyszerű, a már jól megszokott point and click és drag and drop technikával működik az irányítás. A CINvision névre keresztelt forgatási technológia teljes first person 360 fokos látást biztosít 3D-ben, összetett sprite-animációs technikával és ezt a megoldást alkalmazza a third person mozgatásoknál is.

Az alkotókról:

A grafika fantasztikusra sikerült, hála Philippe Druilletnek, aki 20 éve készít rajzokat Wagner Gyűrű-ciklusához – száznál is több óriásrajzot készített, és olyan filmeket tudhat maga mögött, mint a Rózsa neve vagy a Tűz háborúja. Most éppen Verne 20 000 mérföld a tenger alatt című regényének és az Excaliburnak a vizuális megjelenítésén dolgozik.

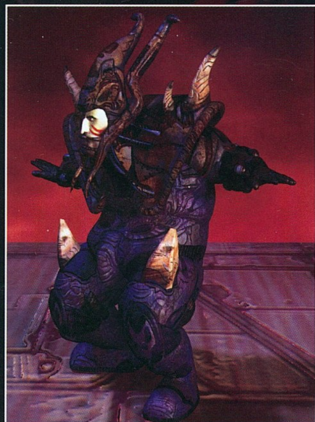
Természetesen a zene Richard Wagner A Niebelung Gyűrű operaciklusából való, amelyet a Bécsi Filharmonikusok adnak elő (büszkeségünkre) Solti György vezényletével, aki több mint ötvenkét Grammy-díjat kapott életében.

Erda hangja az angol és francia verzióban egyaránt Charlotte Rampling, aki olyan színészekkel és rendezőkkel dolgozott együtt pályafutása során, mint Paul Newman, Sean Connery, Alan Parker és Woody Allen. A német verzió Erdája sem kisebb személyiség. Senta Berger partnerei voltak – a teljesség igénye nélkül – John Wayne, Frank Sinatra, Deborah Kerr, Alain Delon és Kirk Douglas...

A TÖRTÉNET

Alberich küldetése
(Első és ötödik epizód)

Niebelheimben járunk, a törpék birodalmában, az örökké sötét bányák és a kimeríthetetlen tárnák hazájában. Mindenfelé gépezetek, liftek, sínek hálózzák be a föld alatti világot, de minden halott, nincs senki, aki dolgozzon. Alberich nekilát Niebelheim újjáélesztéséhez és hatalma visszaszerzéséhez. Amikor tudomást szerez a Rajna kincséről és annak mágikus hatalmáról, ellopja azt Wotantól. Visszatér Niebelheimbe, ahol testvére, Mime megkovácsolja a Gyűrűt, amely biztosítja számára tervei megvalósulását. Ezzel a világba visszatér az élet és Alberich korlátlan hatalomra tesz szert...



Loge küldetése
(Második epizód)

Fafner és Fasolt – a két óriás, akikkel Wotan felépíttette Walhallát, az Istenek Otthonát - visszatér az aszteroidára. Fizetségüket (az istenek halhatatlanságát) azonban Wotan nem akarja nekik megadni, mert elveszítené kedves szolgáját, Freiát, a halhatatlanság őrzőjét. Itt lép közbe Loge, aki azt javasolja Wotannak, hogy a Gyűrűt adják a két óriásnak cserébe munkájukért. Wotan ezért elküldi Nibelheimbe a Gyűrű felkutatásáért. Elpusztítva a törpék birodalmát, Alberich párviadalra hívja hősünket. Loge legyőzi Alberichet, elveszi tőle a gyűrűt és azt a misztikus tojást, amely Niebelheim kimeríthetetlen bányáinak forrását jelenti. Visszatérve az aszteroidára, Logénak aktiválnia kell a tojást, hogy a benne lakozó hatalmas mágia életre keljen, kiegyenlítve ezzel Wotan tartozását az óriásoknak. Fafner és Fasolt összetűzésbe kerül a mágikus tojás birtoklásának okán, amelynek eredményeképpen Fafner megöli testvérét és távozik a kinccsel. Loge ezután megnyithatja az utat Wallhallába...

Sigfried küldetése
(Harmadik epizód)

Wotan, hogy kipróbálja fia rátermettségét, kemény megpróbáltatásoknak veti alá Sigfriedet a harcmezőkön. Most sem kisebb a cél: hősünknek egy misztikus erdőben kell fényt derítenie múltjára és megtalálnia elveszett leánytestvérét. Sigfried megkeresi apja házában a Gólemet, amelyet életre kelt, majd elkészíti azt az altatót, amely húga szabadulásának a kulcsa. Megtalálja anyja holttestét, amelyet a tó vizén, a szertartásnak megfelelően eltemet. Hunding házában megleli testvérét is, de kiszabadításához le kell győznie a leány férjét, a barbár Hundingot, amelyben segítségére lesz Brünhilda és apja ősi kardja, a Notung is.



Brünhilda küldetése
(Negyedik epizód)

Hősnőnk visszatérve a valkyrik tornyába, ahol megdöbbenve tapasztalja, hogy nővérei kővé váltak. A tragédiát a rend felborulása okozta, amelynek visszaállításához neki kell megtalálnia a megoldást. Elindul hát a valkyrik tornyának labirintusába, hogy kapuin át eljutva a különböző dimenziókba, visszafordítsa az események menetét. Öt különböző helyszínt - amelyek a tavaszt, a nyárt, az őszt, a telet és az időt szimbolizálják - kell bejárnunk összetevők után kutatva, hogy azok egyesítése révén bejuthassunk a halál kapuján, ahol feltehetőleg rálelhetünk a végső megoldásra...

Vélemény

Különös ez a wagneri világ és a Cryo-adaptálás. Vagy nem érted az egészet vagy rabul ejt. Ha nem érted, csak végigszaladsz a hat CD-n és nyúlsz a következő játékért. Ha ráérzel a hangulatára, téged is elvarázsol és magasabb szférákba emel. Elgondolkodtat a világ mikéntjén és hogyanján. Rendkívüli a történet és a megvalósítás. A grafika, az animációk minősége kiváló és magával ragadó. Hiányoltam ugyan, hogy bizonyos emberközeli animációknál nem mozog a teljes alak (például Mime, a kovács), vagy ha távolabbról szemléltem egy beszélgetést, nem volt animáció, csak állókép (lásd Wotan és az óriások). De a játék egésze képes feledtetni minden telhetetlen játékos túlzott igényeit. **SILVANION**



Másik vélemény

Sosem hittem volna, hogy valaha egy operára alapozott kalandjátékkal fogok találkozni. Hirtelen belegondolva nem is tudok rá példát mondani, hogy létezik-e ilyen. Mindenesetre örömmel vettem, hogy nem valami divatos sci-fi történetre alapozott játékról van szó, annak ellenére, hogy inkább ez állna hozzám közelebb. A játék önmagáért beszél. A grafika közel tökéletes, eléggé elcsodálkoztam, amikor nem tapasztaltam minőségbeli különbséget az intro és a játék között. A zene pedig nagyon jó, de ez egyértelmű is, hiszen erről írták a programot. A germán mondavilág, gondolom, mások számára is szinte ismeretlen, de létezik, és ez az alkotás kiválóan alkalmas arra, hogy egy kicsit elmélyedjünk benne, méghozzá nem is akármilyen módon. **ICEBIRD**

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 60 oldal

Kiadó: Cryo Interactive
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

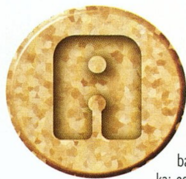
ÉRTÉKELÉS: 85

Return to Krondor

A kötelező olvasmány

▼ Sierra

Több, mint öt éve barangolhattunk először Midkémia varázslatos birodalmában a Raymond E. Feist művei nyomán és aktív közreműködésével elkészült Betrayal at Krondorban. A játékban a regények oldalairól megismert hősöket irányítva kellett megmentenünk a királyságot egy áruló mágus és a tsurani birodalom összeesküvőinek karmai közül. A nagy sokára megjelent folytatásban végre ismét visszatérhetünk Krondorba, hogy a Betrayal egyik hősével, Squire Jamesszel és az új szereplőkkel kiderítsük az ishapi egyház szent kegytárgyának, az Istenek Könnyének elrablásának véres gyilkosságokkal és ármányokkal átszőtt rejtélyeit...



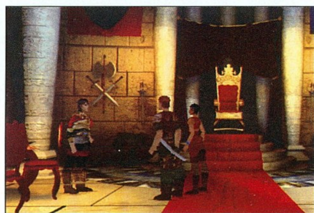
Betrayal at Krondor tagadhatatlanul minden idők egyik leghangulatosabb és legjobban megszerkesztett szerepjátéka: egyszerre elégítette ki a klasszikus fantasy irodalom és a szerepjátékok rajongóinak igényeit. Ennek ellenére a Sierra eleinte nem tervezett második részt, és mire észbe kapott, addigra Feistnek már a 7th Level céggel volt szerződése a folytatásról. A Sierra vezetői ennek ellenére ragaszkodtak hozzá, hogy ők is készítenek egy Krondor-stílusú szerepjátékot – ha nincs Feist, hát nélküle... Mivel a játék engine-je továbbra is az ő birtokukban volt, már „csak" egy új világot kellett alkotniuk, új szereplőkkel és új történettel. Így készült el a Betrayal in Antara, amelyben a készítők kétségbeesetten próbálták felhasználni az eredeti játékelemeket, másolni Feist stílusát és karaktereit. A végeredmény – nem meglepő módon – elég közepes lett... Közben a 7th Level csődbe ment és mindenki legnagyobb megrökönyödésére a Return to Krondor kiadási jogát maga a Sierra vásárolta meg. A Feist regényeit idéző bonyodalmak után már csak másfél évet kellett várni, hogy a Sierra végre teljesítse az egyre türelmetlenebb rajongók vágyait, és kiadja az eredetileg '97 tavaszára tervezett játékot...

A történet néhány évvel az előző rész után játszódik. A bevezető részben Medve, a kegyetlen kalóz megtámadja az ishapi papok hajóját, hogy megszerezze az Istenek Könnyét. Miután lemészárolják az összes papot, egy apró malőr révén elsüllyed a hajó, mielőtt még megkaparinthatnák a relikviát. Medve persze nem adja fel, őrült kutatásba kezd, és miközben mindenkit lemészárol, aki az útjába áll, bosszúhadjárata Krondorba vezeti... A játék 11 fejezetén keresztül fokozatosan derül fény az eleinte kuszának tűnő események okaira:











SQUIRE JAMES Raymond E. Feist kedvenc karaktere már a Betrayalban is szerepelt. Kamaszkorában mester volt a krondori tolvajok között, és Jimmy the Hand néven ismerték. Jimmy egy alkalommal megmentette Arutha hercegnek, Krondor leendő urának életét, amiért cserébe a herceg magához vette – a fiú így kénytelen volt felhagyni a tolvaj életmóddal. Régi képességeit azért nagyszerűen kamatoztatja: bármilyen zárat ki tud nyitni álkulcsai segítségével, a harcban pedig nincs párja fürgeségben.



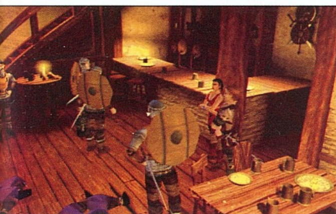
JAZHARA A gyönyörű varázslónő Stardockban tanult a híres mágustól, Pugtól. Miután Kulgan, Krondor régi udvari mágusa is Stardockba ment régi tanítványához, Pug Jazharát küldte helyette. Jazhara tüzes természetű, büszke származására, és nem tűri, hogy bárki sértegesse Kesh népét. A varázslónő nagyon gyorsan tanul, és már a játék elején is igen csúnya dolgokat varázsolhat ellenfeleink fejére...



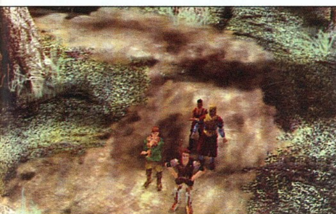
SOLON BARÁT A sztoikus ishapi szerzetest azért küldte Krodnorba rendfőnöke, hogy segítsen Jamesnek megtalálni az Istenek Könnyét. Solonnak helyén van a szíve, de vallási kérdésekben néha kissé bigott. Papi hivatása ellenére Solon erős harcos, de szükség esetén a csatákban szerzett sebekre is gyors elsősegély-imákat tud alkalmazni.













kicsoda Medve valójában, kinek dolgozik és miért hallgat az ishapi egyház a kegytárgy jelentőségéről...

A játék engine-je teljesen megújult: már nem a hősök szemszögéből látjuk Midkémia világát, hanem külső nézetekből irányíthatjuk őket Alone in the Dark-módra. A játék bejárható területe egyszerre lett kisebb és nagyobb. A Betrayalban szimulátor-szerűen járhattuk be egész Midkémiát – a nagyobb városokról, épületekről viszont csak vázlatos képet kaptunk. A folytatásban ez éppen fordítva van: Krondornak és az utunkba akadó falvaknak minden zegzugát megismerhetjük – gyakran különféle épületekbe is bemehetünk – viszont csapatunkkal a városok között utazgatva csak a főtérképen láthatjuk őket.

Természetesen minden vérbeli RPG fontos pontja, hogy milyen rendszer szerint működik a karakterlap – ez alól a Krondor sem kivétel. Embereinknek öt alapvető tulajdonsága van, ezekhez kapcsolódnak az egyéb képzettségek: varázslónál a különféle mágikus képességek, harcosnál a kézifegyverekben és az íj használatában való jártasság – ezeket a tulajdonságokat fejleszthetjük szintlépéskor. Mivel a játékban valódi személyiségek és nem általunk generált karakterek szerepelnek, kezdeti tulajdonságaik nem nulláról indulnak, mint a hagyományos RPG-ben, viszont mi szabhatjuk meg, karaktereink milyen irányba fejlődjenek.

Tárgyaink lajstromában szerepelnek fegyvereink és páncéljaink – itt végezhetjük el a RPG-k szokásos „Barbie-baba öltöztetését". Ha magunkra öltöttünk egy páncélt vagy kezünkbe vettünk valamilyen fegyvert, az a külső nézetben is látszani fog emberünkön. Kalandjaink során hullarablás útján szerzett tárgyaink tulajdonságait gyakran csak akkor tudjuk kihasználni, ha már felbecsültük értéküket – ez eleinte még nem egyszerű, később, ahogy embereink okosodnak, könnyebben ismerik fel őket. Ha biztonságos helyen vagyunk, pihenés közben mágusaink nekiállhatnak mindenféle varázsitalt kotyvasztani – feltéve, ha megvannak a hozzávaló eszközeink és szereink.

A harc – az előző részhez hasonlóan – körökre osztott taktikai csata, a hagyományos szerepjátékok kedvelőinek legnagyobb örömére. A sokféle kameraállásnak és a varázslatok effektjeinek köszönhetően a csatarész rendkívül látványos lett: négyfajta szögből is megcsodálhatjuk, ahogy Jazhara tűzvarázslatával szénné égeti az ellenséget. A mágia négy kasztjából (Tűz, Szellem, Változás, Vihar) összesen negyven varázslatot idézhetünk meg – ezek legnagyobb része támadó mágia. Solon, a pap az Isten és Élet kasztokból összesen húsz varázslatot tanulhat meg. Természetesen hivatásához illően az ishapi barát inkább gyógyító varázslatokat tud, illetve rendkívül hatékony élőhalottak ellen.

Krondor és az igényes szerepjátékok rajongói! Itt az idő, hogy fegyvert ragadjatok, varázsigét mormoljatok és a hosszú téli estéken végre ismét visszatérjetek Midkémia birodalmába!

VÉLEMÉNY



Nagyon régóta vártam már a Return to Krondorra. Számomra a Betrayal még mindig etalonnak számít a számítógépes szerepjátékok között – hangulatban, történetmesélésben az eltelt öt év alatt sem sikerült túlszárnyalni. Ami rögtön megfogott a játékban, az a nagyszerűen visszaadott hangulat, amelyhez a hangot a Voice Of Arts gyönyörű gregorián muzsikája adja meg. Feist könyveinek olvasata után fenséges érzés kedvenc karaktereimet (Jimmy the Hand, Pug, Arutha herceg) Krondor sikátorai, díszes épületi vagy nyomorúságos viskói között látni, ahogy egymással gesztikulálva beszélgetnek. A leglátványosabbak persze a csaták: harcosaink teljesen élethűen suhintanak kardjukkal vagy hajolnak félre az ellenfél csapásai elől. A mágia megvalósítása olyan szép lett, hogy harc közben néha azon vettem észre magam, hogy amikor már nyerésre álltam, csak azért idéztem meg egy-két varázslatot, hogy lássam az effektjeiket.

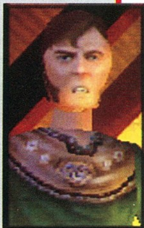
Ugyanakkor szerepjátékosként is elégedetten csettinthettem: amellett, hogy a készítők minden hagyományos RPG-elemet integráltak a játékba (karakterfejlődés, varázsfegyverek, mágiaosztályok stb.), olyan nagyszerű újításokat is alkalmaztak, mint a varázsitalok kotyvasztása, amelyeket pihenéskor tudunk alkalmazni, a megfelelő receptek és edények segítségével.

A „kevesebb = több" elv alkalmazása is tetszett: végre nem kellett kismillió csetepatét lejátszanom ahhoz, hogy a fontosabb küzdelmekhez érjek – a Return to Krondorban majdnem minden harc szorosan kapcsolódik a történethez. Ehhez sajnos az is hozzátartozik, hogy így a játék elég rövid lett – ha a Betrayal egy epikus regény, akkor a Return inkább novella méretű (egy hét alatt be lehet fejezni). A másik nagyobb baki a grafikus engine-ben rejlik: időnként irritáló volt, hogy azért akadtam el egyes helyszíneken vagy nem vettem észre tárgyakat, ajtókat, mert a kameranézet nem váltott. Ilyenkor csak egy előző állás visszatöltése segít...

Ennek ellenére a Krondor számomra minden idők második legjobb RPG-je az örök favorit Betrayal után. Csak ne kelljen olyan sokat várni megint a következő részre...

BAD SECTOR

KENDERAC Vajon mit fogyaszthattak az istenek, amikor a lusta, önző, kapzsi kereskedőt mágikus képességekkel áldották meg? Kenderac-ot egyedül a pénz érdekli, és csak akkor hajlandó segíteni hőseinknek, ha barátnője vagy maga Arutha herceg kéri szépen. A csatákban eleinte közepes teljesítménnyel varázsolgat, szép lassan azonban belőle is mágusmester lesz.



WILLIAM CONDOIN Az „érzőszívű mágus", Pug fia, aki – annak ellenére, hogy rendelkezik mágikus képességekkel – harcossá akart válni, ezért Krondorba ment és beállt a város helyőrségébe. William bivalyerős harcos: kétkezes karddal a kezében még Toldi Miklóst is megszégyenítené.



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 80 oldal

Kiadó: Cendant Software
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

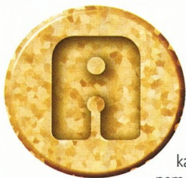
90

King's Quest 8: Mask of Eternity

Az örökkévalóság kalandjáték-sorozata?

▼ Sierra

„Amikor Graham a szikla elé áll, eltűnik a szikla, amikor pedig mögé kerül, eltűnik a lába!" – dicsekedtek technikai bravúrjukkal 1983-ban az első King's Quest készítői. Roberta és Ken Williams méltán volt büszke alkotására: először használták a point and click technikát, amely azóta külön műfajjá vált. Az eltelt másfél évtized grafikai fejlődésének köszönhetően három dimenzióban a szikla mögé forgatva a kamerát, a King's Quest 8 hősének akár a csizmasarkára is ráközelíthetünk. De vajon tényleg erről szól a kalandjátékok fejlődése...?



Az első rész óta eltelt tizenöt év nemcsak a kalandjátékokhoz, hanem az egyik leghíresebb sorozat hőséhez, Grahamhez sem volt kegyes, aki ma Daventry birodalmának öreg királyként már csak a gabona betakarításával törődik. A békés öregség nyugalma azonban számára sem adatik meg: királyságát egyik pillanatról a másikra hatalmas mágikus vihar dúlja fel, minden lakosát kővé változtatva. Graham tehetetlenül nézi az eseményeket varázstükrében, míg ő maga is kőszoborrá nem változik – a kalandorok stafétabotját ezúttal az ifjú, ambíciózus Connor veszi át. Hősünk feladata, hogy az Örökkévalóság Maszkjának darabjait – amelyet egy elvetemült varázsló öt részre tört – megtalálja, mert csak ekkor kelnek újra életre Daventry szerencsétlenül járt lakosai.

3D Daventry

A King's Quest rajongói által jól ismert királyság birodalma óriási változáson ment keresztül: ezúttal minden apró részletét három dimenzióban szemlélhetjük. A third person shooterekben már megszokhattuk ezt a fajta grafikát, újdonság azonban, hogy a kamerát ezúttal – a Myth-hez hasonlóan – sokkal szabadabban forgathatjuk. Néha kénytelenek vagyunk erre, mert csak így vesszük észre a bokrok mögött vagy a házak szobáinak sarkaiban heverő fontos tárgyakat. Szegény Connor vállára nemcsak a rejtélyes átok kiderítésének feladata nehezedik, hanem az életére törő különféle szörnyetegekkel is meg kell birkóznia. Így tehát a Mask of Eternity egyszerre hagyományos kalandjáték és Tomb Raider-klón. Hogy megfeleljen a kor és az új játékstílus követelményeinek, Connornak Lara Croftra emlékeztető képességek birtokosává kellett válnia. Hősünk a híres kalandornőhöz













hasonló mozdulat-arzenállal rendelkezik: rohan, ugrik, mászik, harcol stb. Eleinte a szörnyetegeket kénytelen jobb- és balegyenesekkel elintézni, a játék során azonban különféle fegyvereket találhatunk, amelyek nagy segítséget nyújtanak a szörnyek irtásában.

Egy csipetnyi RPG...

Connor a klasszikus szerepjáték-hagyományoknak megfelelően fejlődik: minden szintlépéskor erősebbé és ügyesebbé válik, valamint egyre több sebzést képes elviselni. Míg a játék elején jobban tesszük, ha az izmosabb szörnyek elől inkább elszelelünk, később akár többjükkel is megbirkózhatunk egyszerre. A fegyverek mellett a legkülönfélébb páncélokat és pajzsokat aggathatjuk hősünkre RPG-módon. Eleinte jó, ha egy ócska csizmát vagy bőrzekét találunk, később azonban igazi lovagi páncélra és pajzsra is szert tehetünk. Ilyenkor Connoron új öltözéke grafikusan is megjelenik – a bravúros technikai megoldás a Return to Krondorra emlékeztet.

Kalandra fel!

Mivel minden 3D- és akció-elem ellenére mégiscsak King's Quest a játék címe, szerencsére a fejünket nemcsak a szó szoros értelmében törhetjük: a programban találkozunk a megszokott logikai feladványokkal is. Tárgylistánkat a hagyományos Sierra-kalandjátékokhoz hasonlóan egy legördülő menüből hívhatjuk elő – talán nem akarták a készítők, hogy a régi sorozat rajongói teljesen elidegenítve érezzék magukat a 3D-s engine és a third person shooter-játékmenet láttán... Néha bizonyos feladatok megoldásához ügyességünkre is szükségünk van: hiába jövünk rá, hogy a várfal oldalára csak a kötélhágcsó segítségével tudunk felmászni, az akcióhoz nekünk kell Connort irányítanunk, nem úgy, mint a rég King's Questekben. A 3D-s enginenek köszönhetően Daventry királysága jóval nagyobb lett, mint az előző részekben: jó néhány óránkba beletelik, míg magát a falvat felfedezzük. Ugyanakkor a bejárandó terület nem korlátozódik csupán Daventryre: összesen hét különböző meseszerű világon keresztül kell bolyonganunk, hogy a mesés maszk darabjait megtaláljuk...



Vélemény

Azt hiszem, minden öreg kalandjáték-rajongó nosztalgiával gondol vissza a régi King's Questekre. Lehet, hogy történeteik néha kissé sziruposak és hollywoodi fordulatokkal telítettek voltak, mégis a kalandjátékok őseiként alapműveknek számítanak. Miután a három éve megjelent hetedik résszel jelentős csalódást okozott a Sierra, jobbnak látták, ha egy időre elfeledkeznek róla...

Amikor meghallottam, hogy a nyolcadik részt third person akció/kalandjátéknak készítik el, kissé elszomorodtam (a Lara Croft-mánia már a klasszikus kalandjátékokat sem kíméli...?). Aztán a Sierra különféle sajtótájékoztatóin elkezdte bizonygatni, hogy a kalandoroknak sem kell majd csalódniuk a Mask of Eternityben,ugyanis éppen úgy megtalálható lesz benne logikai feladvány, mint egyéb kalandelemek.

Annak ellenére, hogy csakugyan találunk benne logikai részeket, sajnos a játékban mégis inkább a Die by the Sword-szerű akcióelemek dominálnak. Egyszerűen nem tudom megérteni, miért kell ennyire agresszíven erőltetni a Tomb Raider-szerű elemek másolását. Nem az engine-nel van a baj – szerintem a kalandjátékoknál be fog válni a third person nézet –, inkább az idegesítő akciórészek degradálják le a King's Quest 8-at unalmas mászkálós programmá. Mennyivel élvezetesebb lett volna a játék, ha Daventry mesés világában nem kell bolhaként ugrabugráló orkokkal és mosolyra fakasztó mozdulatokkal közeledő zombik tömkelegével megküzdenem, hanem belemerülhettem volna egy hagyományos kaland meséjébe...

Az akciórész monoton voltán a történet sem segít: „a kalandjáték-történetek királynője" – ahogy Roberta Williamset nevezi a szakma – a szabvány kővé változásos sztorinál valami eredetibbet is kitalálhatott volna. Főszereplőnk, Connor már megint a szokásos hollywoodi típus: jóvágású, aranyszívű, igazi jó gyerek. Monológjai is roppant elmések: ha például bármelyik kővé változott karaktert megvizsgáljuk, általában az „Ó szegény uram! Ne aggódj, segítek elátkozott sorsodon!" variációit hallhatjuk.

A Sierra tehát legújabb kalandjátékában sablonos története és a monoton akciórész miatt egyenlőre inkább lejáratta, mint népszerűsítette új, 3D engine-es technológiáját, szerencsére azonban a LucasArts már bizonyított helyettük a Grim Fandangóval...

BAD SECTOR

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: –
Dokumentáció: 80 oldal

Kiadó: Cendant Software
Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS 77

Settlers III

„Újra itt van, újra itt van..."

▼ Blue Byte





ehe – szokták mondani az emberek, amikor az istenek kerülnek szóba, aztán jelentőségteljesen megkopogtatják a fejüket, mintha a közelben tökkelütött tartózkodna. A tiszteletteljes lehülyézés célpontjai természetesen a mennybéli felhőpalotákban, a víz alatti kristályhodályokban, vagy az egészen lehetetlenül megformált és megmászhatatlan hegyormok tetején álló várakban lakozó hatalmasságok. Az istenek a mutatóujjak homlokhoz illesztését a rituális tiszteletadás jeleként értelmezik, és eszük ágában sincs felvilágosítani híveiket arról, hogy valójában az Óperenciás-tengeren innen, egy összkomfortos várkastélyban heherésznek az embereken és köszönik szépen, jól érzik magukat. Egész nap mást sem tesznek, mint a halandókat ösztökélik különféle piramisok, szobrok, oltárok, meg egyéb felesleges turistacsalogató látványosság megalkotására. Cserébe üres ígéretekkel áltatják őket a másvilági élet gyönyöreiről, meg azzal, hogy maguk mellé veszik az igaz hívőket és az elesett harcosokat nonstop vacsorameghívásban részesítik...

Történt egy szép napon, hogy a Nagy Égi Fény, aki főállásban a világmindenség ura és az Istenek Az Égben Rt. tejhatalmú főnöke, megelégelte ezt (valószínűleg irigykedett a beosztottjaira, mert neki nem emelt senki semmit). Sőt, bizonyára igencsak megdühödött volna, ha kiderül, hogy az istenek - merő szórakozottságból persze – elfelejtették közölni az emberekkel, hogy ő is létezik, hogy ő az igazi főnök. Őfényessége morcosan magához rendelte az összes istent és egyéb aprószenteket. Az élelmesebbje tüstént jó ürügyeket keresett, és halaszthatatlan piramisépítés-felügyelésre hivatkozva igazoltan kihúzta magát a várható megrovás alól. Három szerencsétlen balek hirtelenjében nem tudott kitalálni semmi értelmes kifogást, így végül az isteni ukáz úgy hangzott, hogy „Jupitert, Hóruszt, meg azt a kövér Chi'Ih-Yut várom pontban kettőkor a tanácsteremben!"

A három cimbora feszengve ácsorgott a nagy semmiben a csillagok között, s hogy, hogy nem, ismét kivívták a Főnök rosszallását. Aki most azt találta ki, hogy egy isten háta mögötti (micsoda paradoxon!) planétát kell saját híveikkel benépesíteniük úgy, hogy a végén csak egyikük népe maradhat fenn. Jupiter, Hórusz és Chi'Hi-Yu (aki nem is volt kövér, csak egy kicsit eltunyult az utóbbi időben) kénytelen-kelletlen kiválasztott hát egy-egy vezetőt híveik sorából, majd elhelyezték őket a nagy pusztában, mondván, hogy „szaporodj és sokasodj!"

Nem véletlen a fenti kis Terry Patchett stílusában elkövetett bevezető, hiszen a Blue Byte Settlers III-jának rajzfilm-intrója is ezt a hangulatot árasztja. Bizony, már öt esztendő telt el azóta, hogy egy talpraesett fiatalember Amiga 500-as gépén megalkotta az első Settlerst. Az azóta eltelt esztendők változási a játékon is meglátszanak: az egész kiforrottabb és szerteágazóbb, mint ahogyan '93-ban elindult. Nyáron már volt szerencsénk egy hasonló játékhoz, a Knights & Merchantshöz, amely a Settelrs-vérvonalra építkezett. A K&M kissé elmaradt a iránta támasztott elvárásoktól és az akkori legjobbnak számító Settlers II-től, de ezt csak szegényes háttértörténetének köszönhette. Aztán ősszel megérkezett a Caesar III, amely egy hasonlóan régi és nagy név – és sikerült megdöntenie a régi király uralmát. Nagyon vártuk a Settlers majd' egy éve késő harmadik epizódját, hiszen az efféle versengésnek a legnagyobb nyertesei mi vagyunk. A Settlers III pedig megérkezett, jött, látott és nem sikerült neki. De ne szaladjunk a dolgok elébe, lássuk sorjában, mit is jelent mindez.

Tudvalevő, hogy az efféle valós idejű játékok egyre inkább szebbé válnak, hiszen válogatott rajzolóművészek végzik a grafikai munkálatokat. Már a Lovagok és Kereskedők is mellbevágóan megkapó animációkkal és mókás mozdulatsorokkal kápráztatta el a szemünket. Mivel ez nem egy-két játék ismérve, bizton elmondható, hogy ez '98-99 magasságában alapkövetelmény a siker útján. Nos, a Settlers III puritánul egyszerűnek hat ezek után, ami furcsa, de legalábbis meghökkentő. Az egységek egyáltalán nem jobban kidolgozottak, mint előzőleg, pedig szemmel láthatóan nagyobbakra sikeredtek. Különösebb animációs haddelhaddot sem mutatnak – ezt szintén nem nagyon értem. Az épületek és a környező táj új köntösbe öltözött, ami mindenképpen előnyére válik a programnak. Ha valaki már megszokta őket, könnyű megkülönböztetni egymástól a kőfejtőt meg a szélmalmot, de eleinte ennél többre nem nagyon szabad számítani. További gond – és ez eddig az összes játékra igaz –, hogy most sem sikerült eltalálni a táj, az épületek és az emberek egymáshoz viszonyított arányát: mintha óriások közlekednének a házak között.

A Settlers II érdekes húzása volt, s ezt az Age of Empires is továbbvitte, hogy a környezet nemcsak kifejtésre váró kövekből, meg kivágandó erdőrengetegből állt, de bokrokból, állati csontvázakból, bozótosból, valamint madarakból, vadállatokból is. Nagy felüdülést jelent a szemnek, amikor a homályból kibon-













takozó valamiről kiderül, hogy csak egy, a hullámok által partra vetett cet csontváza. Milyen nagyszerű az, amikor őzeket, sasokat, oroszlánokat, gazellákat és egyéb vadállatokat felriasztva nyomul előre a hódító, vagy az éppen megtorló csapásra igyekező hadsereg. A non plus ultra az volt, amikor az oroszlán levadászta az emberi vadász által elbaltázott gazellát... A Settlers III-ban ezzel nagyon csínján bántak a készítők, ezáltal az egész kicsit sterilnek, mesterségesnek tűnik.

A hanghatások sem érdemelnek különösebb dicséretet. Jók, passzolnak a történésekhez, még valóságosak is, de ez egy kis idő és jó néhány hasonló játék múlva már nem nagy kunszt. Egészen más a helyzet azzal a 12 audio trackkel, amelyek mindegyike fellelhető mindkét CD korongon! Már csak azért is megéri beruházni a programra, hogy üres óráinkban a kellemes instrumentális zenét hallgassuk. Van antik római, kínai és germán beütésű zene, s ezek úgy lettek megkomponálva, hogy nemhogy nem idegesítőek, de egyenesen kellemesek és kívánatosak hosszú játék esetén is.

Az irányítás terén történtek a legnagyobb változások. Nem kell utat építeni, meg holmi zászlók és tájékozódási pontok kitűzésével bajlódni – a telepesek lettek olyan értelmesek, hogy maguktól is odatalálnak a kívánt helyre, s olyan önállóak, hogy kitapossák maguknak a legkényelmesebb ösvényt. A katonák – akikből háromfélével találkozhatunk – úgy mozognak, mint más valós idejű játékban: egyet vagy többet kijelölve szigorú, begyakorolt harci amőba alakzatban nyomulnak, majd látótávolságba érve nagy kurjongatás mellett megtámadják az ellent. Korábban ez úgy működött, hogy körbeállták az ellenfél egyik fészkét, s csak egyikük harcolt – most az egész hadsereg aktivizálja magát! A kék tabardos kardos és lándzsás bakák lerohannak mindenkit, aki nem tudja a jelszót, míg a háttérben az íjászok szórakoztatják őket.

A Settlers III végre igazi 3D-s játék lett, nemcsak egy izometrikusan ábrázolt valami. A terep akadályt vagy segítséget jelent, azaz egy erdő lelassítja, egy lejtő felgyorsítja az emberek mozgását. Hegynek fel nehezebben és lassabban jutnak el a munkások céljukhoz, s a favágó kicsit lassabban közlekedik a farönkkel a vállán, mint anélkül. A gyalogon kívül van még szamárkaraván és hajó is, amelyeket többnyire áruszállításra lehet eredményesen felhasználni.

VÉLEMÉNY

Két dolgot szeretnék szubjektív meglátásaim közül kiemelni: először is szeretném szétoszlatni minden kedves játékos aggodalmát: a telepesek ezúttal is nagyon szórakoztatóak, hosszú-hosszú éjszakákon keresztül is. Szó sincs arról, hogy rossz, összecsapott, élvezhetetlen termék lenne. Az egyetlen felmerülő negatívum a játékkal kapcsoltban a nem túl eredeti (mondhatni egyáltalán nem az) kivitelezés, úgy az ötletek, mint a játék terén. Ez tulajdonképpen nem csoda, hiszen ez már a harmadik rész ugyanarról a játékról változatlan stílusban. Ennek ellenére jó erős felső-középosztálybéli besorolást érdemel!
A másik észrevételem a hangulattal kapcsolatos, amelyet az intro előrevetít. Anno a Lovagok és Kereskedők kapcsán már volt szerencsém megjegyezni, hogy egy ilyen „egyszerű" játékba is fergeteges humor- és ötletsziporkázást lehet bezsúfolni. Reméltem, hogy az intro a későbbi játékmenetre is kihatással lesz, ám ebben csalódnom kellett. Sajnos (?) ez egy komoly játék. **ZOTYO**

MÁSIK VÉLEMÉNY

Amikor körülbelül öt évvel ezelőtt az első Settlers megjelent, szinte szóhoz sem jutottam, annyira gyönyörű volt a grafika és olyan lenyűgözően valósították meg a gazdasági részt. A tálalás a harmadik részben is tökéletes: a táj, az épületek, emberkéink kidolgozottsága kenterbe veri minden mostanában megjelent stratégiai játék grafikáját. A gazdasági részben viszont nem újítottak túl sokat: egy-két új épületet kaptunk, de forradalmi változásra ne számítson senki.
Szerencsére viszont megváltoztatták az előző részek passzív harcmenetét: végre saját magam irányíthatom bakáimat a C&C-klónokhoz hasonlóan. Az örömbe azonban nagyon sok üröm is vegyül: katonáim továbbra is buták és engedetlenek – ahelyett, hogy koncentráltan támadnának, szétszélednek és minden kószáló ellenségbe belekötnek. Az íjászok és a dzsidás egységek irányítása különösen ügyefogyott: csata helyett néha csak maguk elé bámulnak, miközben katonáimat leöldösik – mintha lemmingeket látnék. Frusztrációmat csak növelte, hogy civil épületeket továbbra sem támadhattam meg – érthetetlen, miért ragaszkodnak ehhez a Blue Byte programozói.
Annak ellenére, hogy gyorsítottak a játékmeneten, az állandó holtidők miatt (amikor várunk a különféle alapanyagok kitermelésére) fenemód unalmassá válik a játék. Ember legyen a talpán, akinek három-négy óra játék után nem kezd leragadni a szeme és le-lekókadni a feje. Ehhez hozzásegít a monoton és álmosító zene – kígyóbűvöléshez talán megfelelő lenne, de valós idejű stratégiai játékhoz nem!
Türelmetlenül vártam a játékot, de sajnos azt kell mondjam: „Szép is vagy, okos is vagy Settlers 3, de nincs benned semmi eredeti – már az első néhány este után rád untam."
BAD SECTOR

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 3 játékos
Dokumentáció: 30 oldal, CD booklet

Kiadó: Blue Byte
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS
83

Magic & Mayhem

It's a kind of magic

▼ Virgin Interactive

Mi történik, ha a híres X-COM-játékok készítői új utakat keresve egy fantasy-stratégiai programmal lepik meg a közönséget? A földönkívüliek hiánya vajon jót tesz a játéknak, vagy éppen ellenkezőleg? A Magic and Mayhem ad választ a kérdésre, amelynek sikerébe utolsó szalmaszálként kapaszkodik a LucasArtsot és Westwoodot elvesztett Virgin...





Julian Gollop egyike a játéktörténelem „bujkáló" hőseinek. Ellentétben Sid Meierrel vagy Peter Molyneux-vel, akik állandóan reflektorfényben vannak, Julian a háttérben marad, emiatt sokan nem is tudják, milyen játékokat köszönhetnek neki. Pályafutása Spectrumon kezdődött, a híres Chaos című programmal, amely egy körökre osztott fantasy-stratégiai program volt és nyolcan (!) lehetett egyszerre játszani vele. Aztán jött a Laser Squad, az egyik legjobb C64-es játék, amely valaha készült. Julian és csapata a PC-s korszak beköszöntével sem pihent meg, az X-COM-sorozat három részével bizonyították, hogy még mindig az elsők között vannak a körökre osztott stratégiai játékok készítésében.

Legújabb játékukat, a Magic & Mayhemet igen nehéz egy adott kategóriába beleerőltetni, irányítási rendszere legjobban a Command & Conquerhez és ezernyi klónjához hasonlít, külsőleg leginkább a Hexplore-ra emlékeztet, hátterét részben a történelemkönyvekből, részben a mitológiából, részben pedig a különböző fantasy világokból meríti. Ebből arra következtethetnénk, hogy a Magic & Mayhem nem éppen eredeti játék, de a készítők minden „kölcsönzött" elemet megfelelően használtak fel, hogy programjuk, amely lényegében nem más, mint egy real-time fantasy-stratégiai játék, ne hasonlítson semmilyen eddig megjelent programra. Talán nincs is olyan PC-tulajdonos, aki még nem játszott real-time stratégiai játékokkal, de a Magic & Mayhem – témaválasztásának köszönhetően – továbbhalad a megszokott ösvényen; tankok, csapatszállító járművek és őrtornyok helyett itt elfek, mágikusan animált csontvázak és pusztító varázslatok uralják a terepet.

A Magic & Mayhem izometrikus felülnézeti megjelenítést használ. Az először még teljesen ismeretlen vidék szép lassan láthatóvá válik a térképen, ahogy hősünk, Cornelius megkezdi felfedező körútját. A játék központjában a varázsenergia, azaz a mana áll, amely nélkül hősünk semmire sem tudja használni amúgy igen erős varázslatait. A mana a térkép bizonyos pontjain, kőemelvényeken termelődik újra, Corneliusnak nincs más dolga, mint erre a helyre odavezérelni egyik lényét, akinek a varázsenergia utánpótlásának biztosítsa lesz a feladata. Amíg egyik szörnyünk elfoglalja ezt az emelvényt, nincs igazi gond, mivel a folyamatosan termelődő mana segítségével szinte szünet nélkül onthatjuk a varázslatokat. Természetesen az ellenséges varázsló(k) által irányított szörnyek is megpróbálják ezeket a szent helyeket elfoglalni, ennek pedig hatalmas csetepaté a vége.









A mana mellett a varázslatok képezik a játékrendszer alapját. A Mythos munkatársai mindent elkövettek, hogy a különböző mágiák változatosak, egyben kiegyensúlyozottak is legyenek. Összesen 63 fajta varázslat van a játékban, a szörnyidézésektől kezdve a különböző manipuláló vagy sebző mágiákig. A játék nagy előnye és vonzereje, hogy minden megszerzett varázslat-komponens háromféle módon használható fel. Ezeket az alapanyagokat különböző típusú talizmánokba kell behelyeznünk, ettől függ, milyen varázslat válik belőlük. Három fajta talizmán van: a Rend- és a Káosz Talizmánjai, valamint a semlegesek. A játék elején minden talizmánból eggyel rendelkezünk, később a megszerzett tapasztalati pontból vásárolhatunk újabbakat. Ez a rendszer igen egyszerű, de kellően változatos is ahhoz, hogy az ember azzal kísérletezzen, vajon melyik varázslat-összeállítás az optimális a következő pályára. Persze soha nem lehet egyértelmű receptet adni, egy-egy probléma többféle módon megoldható, ezzel is növekszik a játék változatossága.

Arról még nem volt szó, hogy hősünk miért is idézi meg a rengeteg túlvilági szörnyeteget és hajigál tűzlabdákat a mit sem sejtő ellenségre. Lucant, Cornelius mesterét elrabolta a gonosz Bertilaks. Hősünk megtalálja tanítójának varázskönyvét, s bár még kezdő a mágia tudományában, úgy dönt, hogy a mester keresésére indul. Utazása elején még csak zombikat és egyéb gyenge szörnyetegeket tud idézni, de később repertoárja kiszélesedik és a mágia magasabb régiói is elérhetővé válnak számára. Cornelius küldetése három világon, ezen belül 36 területen keresztül húzódik. A pályák változatosságára jellemző, hogy van olyan színhely, ahol az ott élő elfek, sárkányok és vámpírok jól megférnek egymás mellett, de van olyan is, ahol a szörnyetegek igencsak haragszanak egymásra. Ezeket az ellentéteket a számító varázslók természetesen igyekeznek a saját hasznukra fordítani. A készítők nagyon jól eltalálták a program változatosságát, a játék soha nem „ül le", minden pályán van valami új az előzőhöz képest, nem lehet ráunni a Magic & Mayhemre. A játék közben formálódó sztori is jól kidolgozott, a kezdeti egyszerűség után meglehetősen összekuszálódik a történet, s előkerül minden olyan elem, amely izgalomban tarthatja a játékost, az ismeretlen árulótól kezdve egészen egy kibontakozó szerelmi szálig.

A játék – habár lényegében nem más, mint egy real-time stratégia – jóval többet kíván a játékostól, mint a megfelelő alapanyagok beszerzésének biztosítását és minél több egység legyártását, amellyel leigázható az ellenség. A varázslatrendszernek köszönhetően jóval több agymunka szükséges a sikerhez, mint a többi real-time játéknál. Egy gyakorlott játékos persze hamar rájön, hogy melyik varázslatnak mi az ellenszere, így kis gondolkodás után ki lehet dolgozni az adott pályán követendő taktikát. A mesterséges intelligencia is jól sikerült. Nagyon élvezetes nézni, ahogy lényeink ténylegesen az „eszük" szerint cselekszenek: a zombik csak bután álldogálnak, maguktól nem csinálnak semmit, míg az elfek körbejárják a környéket, almát szednek, vagy éppen megpróbálják a manatermelő helyeket elfoglalni. A Myhtos megmutatta, hogy a real-time stratégiákból egy kis fantáziával jóval többet is ki lehet hozni, mint egy „ki kattintgat gyorsabban"-bajnokságot. Aki egy kis újdonságra vágyik, mindenféleképpen próbálja ki!

VÉLEMÉNY

Még Spectrumos koromból nagy rajongója vagyok a Chaosnak, és titokban mindig is reménykedtem, hogy Julian és csapata előbb vagy utóbb készít valamit, ami a nagy előd folytatásának tekinthető. Aztán, amikor elkezdték az X-COM-játékok sorozatát fejleszteni, úgy gondoltam, soha nem lesz semmi az álomból. Szerencsére a Mythos rám cáfolt, mert a Magic & Mayhem kimondatlanul is az ősi Spectrumos játék folytatása. Aki kicsit is fogékony a fantasy-alapú játékokra, azt hamar magával ragadja a játék hangulata. A rendkívül jól eltalált varázslatrendszer, az aprólékosan kidolgozott grafika és a remek háttérzene mind-mind segít abban, hogy a játékos könnyedén beleélje magát Cornelius szerepébe. Csak egy apró problémám van a játékkal: vajon a készítők miért nem körökre osztott stratégiát csináltak a Magic & Mayhemből? Úgy talán egy klasszikus program lett volna belőle, így „csak" egy nagyon jó játék, amely minden elismerést megérdemel.

CARIS

MÁSIK VÉLEMÉNY

Egy új stílus születésének lehetünk szemtanúi: a real-time stratégiába oltott RPG-kalandjátékokénak! A Rage of Mages mellett itt az újszülött műfaj másik képviselője – csakhogy a Magic and Mayhem nemcsak az újdonság erejével hódít! A részletek nagyszerűen állnak össze: ilyen jól eltalált, egyszerűen kezelhető, mégis kellően komplex varázslatrendszerrel a Dungeon Master óta nem találkozhattunk, a hangulat semmihez nem fogható, a játszhatóság remek. Nagy szó, hogy a játék úgy tudott igazán eredeti maradni, hogy lépten-nyomon visszaköszönnek a nagy elődök, a Chaos és a Lords of Chaos elemei. Egy ilyen ragyogó játék igazán megérdemelné, hogy sikerével kihúzza a kiadóját az egyre mélyülő válságból...

HANCU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–8 játékos
Dokumentáció: 40 oldal

Kiadó: Virgin Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

85

Western Front

Volt egyszer egy vad nyugat...

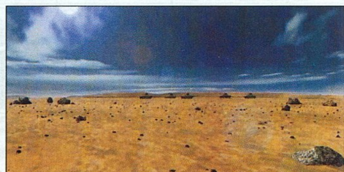
▼ Empire Interactive

Aki a borúlátó jóslatok alapján a körökre osztott stratégiák temetésére készülődött, jobban teszi, ha inkább átváltja a fekete ruhát és vet egy röpke pillantást a TalonSoft mostani produkciójára. A Western Front valószínűleg képes lesz arra, amiről már keleti elődje is csak hajszállal maradt le – nevezetesen: egyeduralkodóként elfoglalni a hagyományos stratégiai játékok trónját!











a valakinek teljesen idegenül hangzik a TalonSoft neve vagy nem látta az Eastern Frontot testközelből, annak javaslom a PC ZED 98/4-es számának fellapozását. Az ott leírtak általánosságban jó iránymutatóként szolgálhatnak a Western Front kapcsán is. Ebben nincs semmi meglepő, hiszen azonos családból való a két „bajtárs". Az Eastern Fronttal megindult Campaign Series játékcsoport kifejezetten azért kelt életre, hogy a hadtudományok iránt kevesebb elkötelezettséget érzők számára is izgalmas időtöltést biztosítson. Most megérkezett a várva várt folytatás, amely a beharangozó híresztelések szerint orvosolni kívánja az előző rész hibáit, hiányosságait is...

Csak az nem hibázik, aki nem dolgozik!

Ez a veretes közhely valószínűleg ott díszeleg a TalonSoft alkalmazottainak íróasztalán is, hiszen ők képesek arra, hogy egy akár 6-8 hónapja megjelent programhoz is újabb patch-eket adjanak ki, tovább finomítva, javítgatva egy olyan terméket, amelyből közvetlenül már nemigen származik bevételük. Nincs ez másként a Western Front esetében sem. A játékhoz egy héten belül elkészült a javítás, amely az első vevőktől beérkezett problémákat próbálta azonmód enyhíteni. Azért ne gondolja senki, hogy játszhatatlan formában kezdték el a WF terjesztését! A felmerülő gondok legtöbbje ritka, szinte soha elő nem forduló szituációk során adódott, amelyeket a készítők nem tudtak kiszűrni a tesztelés során.

De vessünk egy pillantást az előttünk lévő program paramétereire! Amit tapasztalunk, az több, mint sokkoló: három hadszíntér (Nyugat-Európa, a mediterrán front, Észak-Afrika), 12 hadjárat, 59 különálló csata, 12 résztvevő nemzet félezer (!) fajta alakulattal. Külön öröm a csatlós- és kisállamok (például Jugoszlávia, Vichy-Franciaország vagy Norvégia) szerepeltetése.

Az Eastern Frontban megismert játékmenetre kell itt is számítanunk, azaz egységeinket hexákra osztott térképen (ötféle 3D-s, illetve 2D-s változatban) irányítva tudjuk romlásba dönteni az ellenség katonáit. A játékmenet körökre osztott, de lehetőség van az ellenfél fordulójába is beavatkoznunk, hiszen a saját körünkben „félretett" akciópontokat embereink előszeretettel használják fel megtorló sorozatok leadására.

Roppant bonyolult és meglepően egyszerű

A Campaign Series játékokat különös kettősség hatja át. Egyfelől végletekig aprólékosan kidolgozott szabályokkal, paraméterekkel rendelkeznek; másrészről viszont magához a játékhoz egyáltalán nincs szükség lexikon-méretű adathalmaz fejben tartására, az irányítás könnyed és nagyon egyszerű. A rendszer sok-sok tényezőt mérlegel egy támadás során, figyelembe veszi a terepviszonyokat, a magasságkülönb-



séget, a támadó alakulat nagyságát és pillanatnyi állapotát, hogy csak a legkézenfekvőbbeket említsem. Ezzel szemben nekünk pusztán ki kell jelölnünk a támadó egységet és rámutatni a célpontra, az aktuális támadóerőnk azonnal megjelenik a képernyőn, és mi vagy leadjuk a lövést vagy keresünk egy másik delikvenst. Azt úgyis mindenki tudja, hogy egy gyárépület nagyobb védelmet biztosít, mint egy éppen letakarított gabonamező, de a pontos számadatokat elég, ha a gép tudja és kalkulálja.

Több apróság mellett sikerült az előd legnagyobb hiányosságára is gyógyírt találni. Sokan panaszkodtak a hadjáratok laposságára, tudniillik a számítógép generálta ütközetek nem tudták visszaadni a készítők által gondosan megtervezett történelmi összecsapások izgalmát. Ennek vége, hiszen a WF-ben már kétféle kampányt harcolhatunk végig. Az egyik az úgynevezett dinamikus hadjárat, amely megegyezik az EF-ben látott szisztémával. Ebben az esetben hosszú küzdelemre, előléptetésre és folyamatos fejlődésre kell berendezkednünk. A másik lehetőség az összekapcsolt kampány lejátszása, ahol is történelmi ütközetek résztvevői és alakítói lehetünk. Teljesítményünktől függ, hogyan, milyen irányba terelődik a történelem kanyargó medre. Rommel mégis bevonul Kairóba? Bizony előfordulhat...

Szakaaasz iiindulj! Nóóóta!

A rengeteg változás, újdonság közül is szeretném külön kiemelni a csaták alatt elhangzó dalok és indulók fergeteges hangulatát. A német féllel játszva például népi elemekkel vegyített katonadalokat hallgathatunk, megdöbbentően valóságosnak ható előadásban. Ajánlom mindenkinek, tegyen egy próbát a saját fülével!

Ami a grafikai elemeket illeti, komoly előrehaladás tapasztalható az egységek álcázó-festésének megjelenítésében. Évszakhoz és égtájhoz mérten négyféle rejtőszín fedi páncélosainkat. A dolog annyira jól sikerült, hogy a nemzeti színű talapzatok bekapcsolása nélkül gyakran nem is vagyunk képesek felfedezni az erdők sűrűjébe vesző katonáinkat. Külön érdekesség a támogató repülők animációja, amint berepülnek a célterületre és megpróbálják porig rombolni a megadott koordináták alatt található területet.

Körökre osztott stratégiák esetében eddig nem volt túl népszerű a többjátékos üzemmód. Bizony nem túl izgalmas hosszú percekig ellenfelünkre várni,

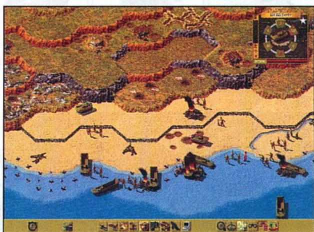


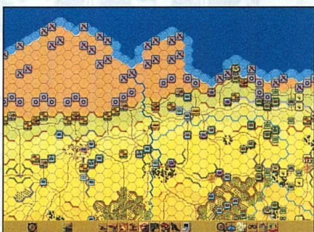
amint éppen az egységeit mozgatja. A WF ebben a tekintetben is korszakalkotó, mert a maximálisan 16 parancsnok részvételével zajló ütközetek már igazán nem nevezhetők unalmasnak. Amíg a másik csapat ténykedik, az éppen tétlen fél megbeszélheti a követendő stratégiát és kielemezheti az ellenfél lépéseit.

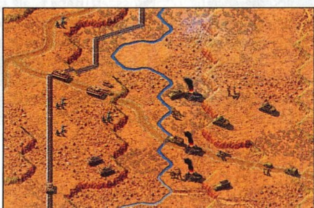












VÉLEMÉNY

Már az Eastern Front is magával ragadott, s amikor sorra érkeztek az információk a még jobb, még szebb, még játszhatóbb Western Frontról, türelmetlenül vártam a találkozás pillanatát. Ez most elérkezett és nyugodtan kijelenthetem, megérte a várakozás!

Elismerésre méltó az a figyelem, amit a TalonSoft fordít vásárlói igényeinek megismerésére és kielégítésére. Oldalakon keresztül lehetne sorolnom a felmerült igényeket, amelyeket egytől-egyig beleépítettek a programba. A legelképesztőbb történetet az interneten olvastam: a Western Front megjelenése előtt pár nappal néhány bétateszter kifejezte az igényét egy ide-oda váltható gomb beépítésére, amely az egységek által adott körben elérhető területet mutatná meg. Ez péntek délután történt - kedden pedig már az új verziót próbálgathatták a játékosok... A munkának meg is lett az eredménye: egy játék, amely igazán kiemelkedik vetélytársai közül!

Érdekes, ahogy szinte mellékesen megjegyezték az alkotók, hogy valamit javítottak a mesterséges intelligencián is. Az biztos, hogy a WF gépi ellenfele sem mérhető egy gondolkodó emberhez, de néhány nagyon bíztató jelet könnyen felfedezhetünk. Egyik ilyen eset volt, amikor csapataim egy épületet védtek nem messze egy erdőtől. Elsőként egy gyalogos alakulat jelent meg a fák között, de megdöbbenve tapasztaltam, hogy megállnak a fák védelmében és nem közelítenek. Néhány kör alatt kisebb hadsereg bukkant fel a rengeteg szélén, majd nagy hirtelenséggel megindultak és túlerejükkel semmi perc alatt elsöpörtek. Azt hiszem, ez a történet magáért beszél...

A sok dícséret mellett kénytelen vagyok megemlíteni néhány apró, bosszantó hibát. Ilyen eset merült fel a dinamikus hadjárat során, amikor az eligazítás szerint egy folyón kellett volna az átkelést kierőszakolnom; a probléma csak az volt, hogy egy csermelyt sem találtam a pályán! Fájó hiányosság az apró nemzetek hanyagolása, nagyon kevés csatában bukkanhatunk rájuk, a hadjáratokból meg egyenesen száműzve lettek. Igaz, vissza kellett valamit tartani a kiegészítő CD-re is... Végére hagytam a legnagyobb problémámat: mikor lesz már Pacific Front...? ☺

-CSONTI-

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2 játékos
Dokumentáció: 120 oldal

Kiadó: Empire Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: kiemelkedő

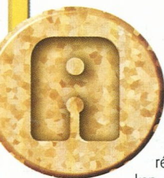
ÉRTÉKELÉS
91

Viper Racing

Száguldó kígyók

▼ Sierra

Kissé meglepődve hallhattuk néhány hónapja a hírt, miszerint a Sierra olyan autóversenyt készít, amely kizárólag egy típust helyez a középpontba, a Dodge Vipert. A játékosok többsége - kissé cinikusan - arra gondolt, hogy ez csak egy üzleti fogás, nyilván az említett márkát kívánják ily módon reklámozni. A játék azonban félresöpört minden előítéletet és negatív hozzáállást... A Viper Racing bebizonyította, hogy egy típus köré is lehet jó autóversenyt építeni. Félő volt, hogy az egy szem Dodge Viper szerepeltetése egyhangúvá teszi a játékot, de a Sierra megcáfolta félelmünket!



A programban lehetőségünk van – a már megszokott egyszerű futamokon kívül – bajnokságon is részt venni, ahol a versenyeken elért jobb-rosszabb helyezéseinktől függően pénzt nyerhetünk. Ezeket az összegeket természetesen járgányunk tuningolására, fejlesztgetésére használhatjuk fel. Minden egyes megkezdett pálya előtt – a Forma I-hez hasonlóan – kvalifikálnunk kell magunkat (mennünk kell egy kört a leendő pályán), s ez határozza meg, hogy a tényleges versenyen honnan rajtolhatunk.

A játék elég nehézre sikeredett, már a középső fokozaton sem könnyű versenyt nyerni. Hosszú távon csak nagyon sok gyakorlás után tudunk eredményesek lenni – persze a profikra ez nem vonatkozik... Egy dolgot mindig tartsunk szem előtt: semmit sem ér a remek technika, a bámulatos kormánykezelés, ha nem tudjuk megfelelően beállítani autónkat a műhelyben. A játékban ugyanis olyan részletességgel változtathatjuk a kocsi tulajdonságait, amilyet eddig csak Forma I-es adaptációkban láthattunk. Nem sorolom fel, melyik beállítás mire jó, hiszen ezt úgyis mindenki tudni fogja, ha eleget játszik a programmal vagy ha egy kicsit ért az autókhoz. Egyébként az Options/hacks menüpont alatt kipróbálhatunk még egy-két kocsit a Viperen kívül, akár egy repülővel is próbálkozhatunk (persze nem olyan stílusban, mint a Carmageddon 2-ben...).

Megéri sokáig vesződni az állítgatással, hiszen értékes tizedmásodperceket nyerhetünk egy-egy pályán – és ha minden autó egyforma, akkor kizárólag a beállítások és a versenyzői kvalitás számít! Ha készen vagyunk a tuning-műhellyel, s az olajat is letisztítottuk kezünkről, itt az ideje felkapni a festékesdobozt, mert lehetőségünk van arra is, hogy megtervezzük álmaink autóját. Az interneten rengeteg karosszéria-tervet találhatunk kifejezetten ehhez a programhoz. Elég mókás lehet, amikor nagymamád fényképét feszíted az autóra, s azzal nyered folyamatosan a versenyeket... Ez a dolog könnyen megoldható (nem versenyt nyerni...), ugyanis a program TGA formátumú grafikákat fogad el ilyen célra.









A játék grafikája megfelel a kor elvárásainak. A hangokkal is meg lehetünk elégedve, de kevésbé jó minőségű audio-technikával felszerelt gépeknél problémák jelentkezhetnek a motorhangban, ugyanis előfordulhat, hogy a egy bizonyos fordulatszám felett nem hallható autónk „lelke".

A játék irányításához a készítők javasolják, hogy szerezzünk be egy joystickot vagy egy kormányt. Ennek ellenére könnyen elboldogulhatunk billentyűzettel is, igaz, így kissé nehezebb úton tartani a járgányt.

Külön megemlíteném még, hogy a grafikai részletességet állító almenüben lehetőségünk van lemérni az aktuális frame rate-et, így elég jól belőhetjük, milyen beállításnál érdemes futtatnunk a programot. Sajnos az a pályarész, ahol a program leteszteli a sebességet nem túl bonyolult, így érdemes kicsit magasabbra állítani a sebességet, mint indokolt lenne – 40-45 körül már jó lesz.

Mindent összevetve a Viper Racing egy igen színvonalas, jól összerakott program, de semmiképp sem ajánlható „vasárnapi autósoknak", mert elég nehéz. A grafikai parádén kívül a karrier mód gondoskodik arról, hogy ne unjuk meg túl hamar ezt a nem mindennapi játékot.

MON

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 Mb RAM, 50 Mb HDD, 3D gyorsítókártya
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-4 játékos
Dokumentáció: 30 oldal
Kiadó: Cendant Software
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS **84**

Grand Touring

A Gran Tourismo után szabadon

▼ Empire Interactive

gond az automata sebességváltóval nevezetesen az, hogy elindulásnál üresben is fel kellett pörgetni a motort, hogy egyesbe váltson, így egy kicsúszás után értékes másodperceket veszíthetünk azzal, hogy nem tudunk azonnal elindulni. Az is zavaró egy kicsit, hogy nincs igazi belső nézet a programban: vagy kívülről követhetjük az eseményeket, vagy kiülhetünk az első lökhárítóra. Nagyszerű viszont a játék grafikája és a megjelenítés sebessége, különösen, hogy a vezetők is látszódnak az autóban. A Need for Speed 3-hoz hasonlóan itt is visszatükröződik a fényezésről a táj, de az bizony szomorú, hogy a Grand Touringban is csak apró csalással tudták megcsinálni ezt, hiszen elég mókás, amikor az alagútban száguldva is a felhőket csodálhatjuk a többiek karosszériáján...





Sokan emlékezhetnek még a C64-en és Amigán nagyon népszerű autós programra, a Street Rodra, amely szakított a hagyományokkal és azáltal, hogy a játékos különféle járgányok és alkatrészek közül választhatott, jóval hosszabb ideig le tudta kötni az embert, mint a kor hasonló stílusú alkotásai. A Street Rod után sokáig nem jelent meg ilyen felfogású autós játék, de tavaly a PSX-es Gran Tourismo óriási sikert aratott, a rengeteg választható autónak és felszerelésnek, valamint az igen élethű fizikai modellnek köszönhetően. A játékkészítő cégek ráébredtek, hogy érdemes ilyen stílusú autóversenyt készíteni, ennek egyik eredménye az Empire gondozásában megjelent Grand Touring is. A program nem titkoltan a Gran Tourismo babérjaira tör, de a két játék közti hasonlóság nem merül ki ennyiben. Sajnos a Grand Touring készítőinek nem sikerült elérniük, hogy eredeti autók szerepelhessenek a programban, igaz a járművek külsőleg emlékeztetnek valódi társaikra, de nevükben nem. Akik valamennyire ismerik az autókat, pillanatok alatt rájönnek, hogy a programban bizony van BMW, Dodge Viper és Porsche is, csak máshogy hívják őket. Ez kissé zavaró, de azért egy előnye van: a Need for Speed 3-ban azért voltak törhetetlenek az autók, mert a gyártók úgy vélték, ez nem jelent jó reklámot járműveiknek. Nos, a Grand Touringban nincs ilyen gond, szabadon összetörhetjük az autókat...

A Gran Tourismóhoz hasonlóan a játék elején itt is limitált mennyiségű autóhoz férhetünk hozzá, ahogy nyerjük a bajnokságokat, úgy kapunk egyre több és több új (persze erősebb) járgányt. Ami azonban megkülönbözteti a Grand Touringot elődjétől, hogy itt nem a nyert pénzből gazdálkodhatunk, egyszerűen nekünk kell kiválasztani a rendelkezésre álló autók közül a számunkra leginkább szimpatikusat, sőt, a tuningolás is lényegesen leegyszerűsített. Ha kiválasztottuk az autót és elvégeztük rajta a beállításokat, ki is mehetünk a tanpályája, ahol próbára tehetjük tudásunkat és az autó viselkedését. Szlalomozhatunk bóják között, gyakorolhatjuk a kézifékes fordulást és a tolatást is.

Autónk dolgát nemcsak a kanyarok és az ellenfelek, hanem az időjárási körülmények is nehezítik. A szokásos nappali, tiszta időben történő vezetés mellett száguldozhatunk éjszaka, esőben, sőt, akár hóesés közepette is. Utóbbi két esetben természetesen nemcsak a látási viszonyok csökkennek igen erősen, de az autó viselkedése is a csapadéknak megfelelően változik. A program egészen precízen modellezi le az autók viselkedését, két probléma van csak a járművek mozgásával. Az első, hogy billentyűzetről irányítva túl hirtelen reagál az autó a játékos mozdulataira, finom manővereket nem nagyon lehet végrehajtani. A másik

A program az autós játékok rajongóinak kötelező darab, akik viszont nem tartják magukat az előbb említett kategória tagjainak, jobban teszik, ha más szórakozás után néznek. A játék sokkal jobb lehetett volna, ha rendesen kidolgozzák bizonyos részeit, pl. a tuningolást. Akik az arcade jellegű autóversenyeket kedvelik, továbbra is maradjanak a Need for Speed 3 mellett, akik pedig a kissé „komolyabb" száguldás hívei, azok jobban teszik ha megvárják, amíg a Gran Tourismo elkészül PC-re (reméljük minél előbb!)...

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-8 játékos
Dokumentáció: 40 oldal

Kiadó: Empire Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
76

Test Drive 5

▼ Electronic Arts

Ami a stratégiáknál a Populous, az az autószimulátorok között a Test Drive: korszakalapító, felejthetetlen legenda. C64-en verhetetlen volt az első rész, a folytatás Amigán jelentette az etalont, a harmadik epizódtól kezdve már PC-ken próbált egyeduralomra törni a híres sorozat, amelynek most az ötödik része érkezett meg...



negyedik rész mérsékelt sikere sem vette el az Accolade kedvét a folytatástól, a kitartó gárda elkészítette az ötödik epizódot is, hátha éppen ezzel sikerül ismét az eladási listák élére kerülni.

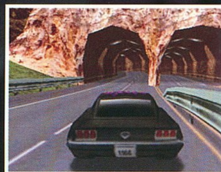
Vegyük szemre, milyen változásokat fedezhetünk fel a tavalyi elődhöz képest. A '98-as Dodge Vipertől a '66-os Shelby Cobra 427SC-ig visszamenőleg álomautók tucatját vonultatja fel a játék, bár ezek nagy része már a negyedik generáció mezőnyében is felfedezhető volt. A pályákra tekintve déja vu érzésünk támadhat, hiszen ugyanazt fedezhetjük fel: országonként eltérő stílusú, ám némileg ötlettelen „csőpályákat". Igaz, ennél a részletnél felfedezhetünk némi pluszt is, hiszen lehetőségünk adódik gyorsasági futamok lebonyolítására vagy a „rendőrösdi" kipróbálására is, de ezek az opciók sem nyújtanak áttörő élményt. „Sebaj, a grafika biztos nagyságrendekkel jobb lett!" - gondolhatnánk. Sajnos ezen a téren is csalódnunk kell. Egyetlen újdonságként a Voodoo második generációjának támogatását és a Riva kártyák kihasználását említhetem, a gond csak az, hogy mi haszna ezeknek, ha a játék így is meglehetősen átlagos képet mutat. A kocsik felülete csillog-villog (egy felhős, kivilágítatlan pályán is...), de egyrészt ez már a TD4-ben is így volt, másrészről az egyéb elemek, részletek nem igazán érdemelnek dicséretet.

A felsorolt negatívumok, hibák ellenére is jó szimulátor lehetett volna a TD5, amennyiben sikerül a fizika törvényeit valósághűen beépíteni a programba. Fájó szívvel jelenthetem, ezen a területen mutatja a legnagyobb hiányosságokat a játék. Némi túlzással azt is mondhatnánk, hogy a '80-as évek derekán megjelent Pit Stop 2 jobban szimulálta a centrifugális erőhatásokat, mint az Accolade új csillaga. Érdekes elgondolás például, hogy a kétszázas tempóval falnak ütköző autónk viselkedése kimerül az azonnali megállásban.

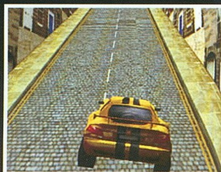
Egyetlen esély maradt a szépítésre a játék sebességének kényes kérdése, de sajnos ez sem az igazi. Az eredmény egy P233-on 72 MByte RAM és egy Voodoo 2-es támogatásával is lehangoló, a játék már egyetlen autó megjelenítésekor is elkezd időnként szaggatni.

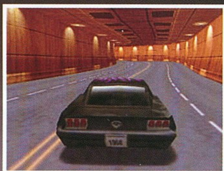
Mit mondhatnék összefoglalásképpen ennyi hiba felsorolása után? A Test Drive 5-öt kizárólag a száguldás fanatikusainak ajánljuk, nekik is csak akkor, ha már nagyon unják a Need for Speed 3-at...

-CSONTI-

















TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-8 játékos, Internet
Dokumentáció: 35 oldal

ÉRTÉKELÉS

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: közepes
Hangulat: jó
Összetettség: közepes

65

VIRTUAL WORLD

Átrium Mozi
024 Bp.Margit krt. 55
tel.: 316-0186

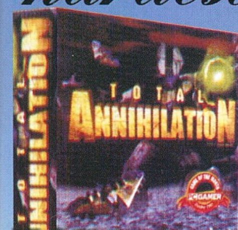
Újlaki Üzletház
1036 Bp. Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
tel.: 2222-350

Újpesti Centrum
1041 Bp. István u 10
tel.: 369-5155 / 61

Mammut Üzletház
1022 Bp. Lövőház u 8
tel.: 345-8141

Legjobb játékok árakon karácsonykor is !



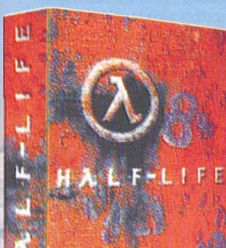
3.880

TOTAL ANNIHILATION



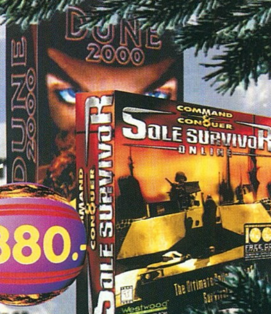
Knights and Merchants
+
Vészhelyzet 8.880.-

Két teljesen magyar nyelvű játék egy csomagban !



8.880

HALF-LIFE



DUNE 2000
+
Command & Conquer
Sole Survivor 9.880.-

A Westwood két sikerjátéka egy csomagban !



5.880

MIGHT and MAGIC VI

Felhívjuk az olvasók figyelmét, hogy az előző számban félreérthetően megjelent klubtagsági akciónk nem az Electronic Arts akciója volt !
Az ebből adódó esetleges problémákért elnézést kérünk !

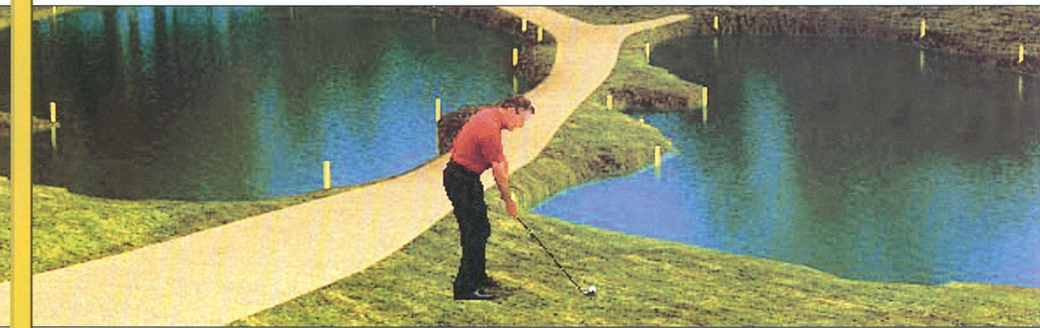
The Golf Pro 2 : Wenthworth Edition

Mousedrive másodízben

▼ Empire Interactive

nincs olyan szög, ahonnan ne tudnánk követni játékosunk mozdulatait és a labda repülését. A már említett akkurátus modell adatai alapján a játék igen látványos textúrákat varázsol a képernyőre, nemcsak élethűbb, de szebb is lett a program.

A játékosok mozgása a másik terület, ahol a grafikát fejleszteni tudták amely által, ezen a téren a trendnek megfelelően a mennyiségre helyezték a hangsúlyt. 90 féle ütésvariáció biztosítja azt, hogy a játékosok bármilyen helyzetben a valós élethez hasonlóan üssenek, ne egy standard lendítést lássunk minden egyes alkalommal. Az első rész népszerű elemeit természetesen megtartották a folytatásban, ezek közül is kiemelkedett a programhoz nevét adó világhírű veterán játékos, Gary Player oktató videója. A kezdők most is meríthetnek ötleteket ezekből a kis filmekből, a játék alatt pedig kommentár kíséri tevékenységünket. Az „belső" finomításokon túl a fejlesztők megpróbálták a trendeket maximálisan követni, ennek megfelelően rengeteg féle játékmódot és többjátékos üzemmódot építettek be a programba. Hálózaton és interneten egyaránt játszhatunk egymás ellen, és akár 64 fős tornákba is benevezhetünk.





A golfjátékok kategóriáját az elmúlt két-három évben az unalom és ötlettelenség miatt az élőhalott állapot jellemezte. Időnként megjelentették az érdekelt cégek a már beindított sorozataik (Links LS, PGA Tour Golf...) új részeit, de igazi előretörést ezek nem hoztak. Megpróbálták kihasználni az éppen legújabb technológiát és a gépek növekvő teljesítményét a játékokban, de ez csupán annyiban nyilvánult meg, hogy a programok egyre szebbek lettek, és a fizikai modell is komplexebbé vált. A nagyobb felbontású, és élethűbb grafika, az egyre reálisabb ütés-szimuláció, valamint a pályalemezek sora természetesen mind fontos pluszt jelentettek, de hiányzott a programokból az élet... Mindennek az volt az oka, hogy szinte minden komolyabbnak számító golfjátékban ugyanazt a néhány időzített kattintás köré épített kezelőfelületet használták. Ezzel nagyon pontosan vissza lehetett adni bármely ütésvariációt, azonban a golf mozgásától, az ütő lendítésétől, annak lendületétől teljesen eltávolodott, elvonatkoztatott a rendszer. A konkurens cégek nem mertek változtatni a játékszabályokon, ezért belementek a grafika-hang-fizikai modell fejlesztési versenyébe. Egy külső versenyző megjelenése mozgatta meg a golfjátékok körüli állóvizet. Az Empire Interactive tavaly megjelentette a The Golf Pro című játékát, amely hamarosan a népszerűségi listák élén landolt. Sikerének kulcsa a Mousedrive rendszer volt, amely szakított minden eddigi próbálkozással. Az egér átalakult egy képzeletbeli golfütővé, amelyet megmarkolva és ténylegesen meglendítve lehetett a játékban ütni. A mouse jobbra-balra mozgatásával imitálták az ütőlendítést, aminek hatására az ütés időzítésének pontossága mellett most már a lendítésre, annak sebességére is hatással lehettünk. A Golf Pro a régóta várt áttörést jelentette, amely ismét visszahozta a golfozást a számítógépre...

A Golf Pro sikere előre vetítette a folytatás megjelenését, amelyet a forradalmi újítások helyett inkább a finomítások jellemeznek. Az első részben két világhírű, nemzetközi tornáknak otthont adó golfpálya tökéletes modelljének keretei között taposhattuk le és tehettük tönkre a gyepet. A szimulációnál már akkor sem ismertek kompromisszumot – a pálya teljes terepét szó szerint centiről centire felmérték, és a felvett adatokat vitték gépre! A két eredeti kurzusból álló paletta a második részben egy újabb helyszínnel bővült: a Wenthworth-i golfpályával. Ezt 70 évvel ezelőtt tervezték és alakították ki, egy XVIII. századi gótikus stílusú villa körül, Harry Colt, az angol golfélet egyik legnagyobb alakjának vezetésével. A számos nagy versenyt megélt pályán a játékban a West Course-on mérettethetünk meg ellenfeleinkkel. Természetesen a játékban nemcsak a pályák bővítésére szorítkoznak az újdonságok. A grafikus engine-en is finomítottak és néhány hasznos meglepetéssel álltak elő ezen túl. Az eddig is elég bőséges kameranézet-kínálatot megtoldották néhány újabb kameraállással, most már

A Golf Pro 2 jelenleg egyértelműen a legjobb, legjátszhatóbb golfprogram a piacon. Van nála több kurzust kínáló játék, van olyan program, amelyben szebb, esetleg nagyobb felbontású a grafika, és találunk olyat is, amely tele van tűzdelve nagynevű golfjátékosok számítógépes alteregóival. Mindezek ellenére a Golf Pro 2 az a játék, amely leginkább visszaadja a golfozás mozgását, élményét a számítógépen, és az ütés megvalósításában ez az egyetlen játék, amely elég mozgásszabadságot ad.

CHARLIE

TECHNIKAI JELLEMZŐK	
Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM	**Kiadó:** Empire Interactive
3D-támogatás: –	**Grafika:** nagyon jó
Multiplayer: 2-4 játékos	**Hangulat:** nagyon jó
Dokumentáció: 60 oldal	**Összetettség:** közepes

ÉRTÉKELÉS 87

Madden NFL 99

Fej vagy gyomor?

▼ Electronic Arts/EA Sports



San Francisco 49ers, Miami Dolphins, Washington Redskins, Los Angeles Raiders... nem, ők nem az NBA második ligájának csapatai, hanem az amerikai Nemzeti Futball Liga résztvevői. Amerikai futball – hallhattunk már róla. Kétajtós szekrény méretű férfiak rohangálnak és birkóznak a csíkozott füvön egy tojás alakú tárgyat hajigálva, miközben össze-vissza zúzzák egymást. Az ember el is gondolkodhat rögtön: mi ennek a játéknak a célja? A labda kapuba juttatása vagy az ellenfelek fizikai megsemmisítése...? A lényeg tömören: juttassuk a labdát az ellenséges csapat alapvonalán túlra és akadályozzuk meg, hogy a másik ezt tegye velünk. Mindenáron.

A programból a legjobban játszható és kinéző ilyen típusú játékot akarták a készítők faragni – amit szuper grafikával, új típusú animációk használatával és a meccsek hangulatát tökéletesen visszaadó légkör megteremtésével próbálnak elérni. A prezentáció ennek megfelelően rendkívül igényesre sikerült. Az intro „földbe döngölő", a kép, a zene és a hang híven tükrözi a több millió amerikai imádatának tárgyát – a focit jenki módra.

A grafikai megjelenítés rendkívül részletes (ennek ára, hogy 3D kártya nélkül el sem indul): minden játékos alakja 1200 poligonból áll össze, ez a mozdulattípusok sokaságában és folyamatosságában tükröződik igazán. Az EA Sports – hasonlóan korábbi programjaihoz – hatalmas mozgás-adatbázist hozott létre (nem hiányoznak a vetődések, koccanások, sisak- és mezigazítások sem), amelynek köszönhetően szinte a pályán érezhetjük magunkat. Az új fejlesztésű, Touch Passing névre keresztelt technikának köszönhetően a passzok hajszálpontosak, a labdakezelés sokkal biztosabb.

Az új szerkesztőrendszer segítségével játékosokat „hozhatunk létre" és kedvünkre módosíthatjuk őket, erősebbé, illetve gyengébbé téve a csapatokat. Kedvünk szerint gyakorolhatunk támadó és védekező felállásokat, ezzel megszerezve a kellő gyakorlatot a bajnokságban való részvételhez. Teljes körű menedzselést végezhetünk szezonokon keresztül, lehetünk az edzők, lejátszhatjuk a meccseket, taktikákat állíthatunk össze, játékosokkal köthetünk vagy bonthatunk fel szerződést, ezért a menedzserprogramok kedvelőinek is kihívást jelent a Madden NFL 99. A kezdők az „egygombos mód" használatával könnyedén és gyorsan irányíthatják a játékmenetet a hosszú passzokon keresztül az ellenfél földre döntéséig. A gép mesterséges intelligenciája a támadásvezetések és védekezés során a napjainkban használt edzői utasítások logikáját követi, ezzel is életszerűbbé téve a játékot és keményebbé az ellenfeleket. Nekünk is be kell állítanunk a támadó és védekező felállásokat minden akció megkezdése előtt. Ezek határozzák meg, hogy a csapat tagjai hogyan próbálják meg áttörni vagy feltartóztatni az előttük álló két méter magas és több méter széles emberfalat.

A kommentárok, amelyek részletes analízist nyújtanak a csapatokról – jellemző technikák, legjobb játékosok, a főbb erősségek és gyenge pontok – egyenesen az NFL sztárjaitól származnak. Természetesen lehetőségünk van multiplayer játékra is minden ismert formában (hálózat, modem vagy soros csatlakozás). Ha internet hozzáféréssel rendelkezünk, játszhatunk a világhálón is, sőt, részt vehetünk a Madden NFL 99 világbajnokságon!

VÉLEMÉNY



Az EA Sports teljesítette, amit vállalt: megalkotta az egyik legjobb sportprogramot, amit valaha láttam. A grafikai megvalósítás gyönyörű, a mozdulatok folyamatosak és változatosak, az arcok élethűek és kifejezőek (a bírók igen szigorúan tudnak nézni olykor). Különösen tetszett a lábra vetődés: öröm látni, ahogy az ellenfél a „fűbe harap"... A játék mérete elsőre meglepő (két CD-n látott napvilágot a program), de a rengeteg hangulatos animáció láttán azt kell mondanom, jogos.
Nehéz volt megszoknom, hogy a játékmenet nem folyamatos. Minden „földbedöngölés" után felállást, majd áttörési vagy védekezési manővert kell választani, de hát ez amerikai foci és ezen múlik a győzelem. Összefoglalva: aki szereti az EA Sports játékait, most igazi unikumot kap a pénzéért.

SILVANION

TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás: Direct 3D
Multiplayer: 2 játékos, internet
Dokumentáció: 60 oldal
Extrák: –

ÉRTÉKELÉS
Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

87







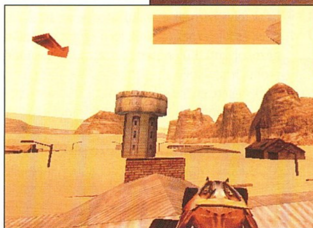


ZEDbazár

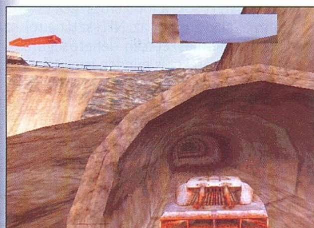
POWERSLIDE

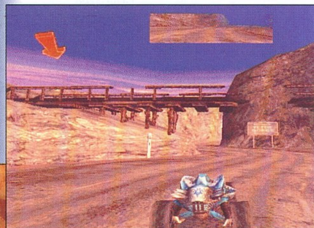
▼ *GT Interactive*





A 3D gyorsítókártyák elterjedése kimondottan jót tett néhány játékkategória fejlődésének, egyes stílusok pedig kifejezetten virágzásnak indultak. Roppant színvonalas szimulátorokkal és first person shooterekkel találkozhattunk az utóbbi időkben, a 3D-forradalom igazi nyerteseinek mégis a száguldozós és lövöldözős játékok számítanak.
A játéktermi gépek lassan elbújhatnak PC-nk mögött, és ezt a GT Interactive legújabb üdvöskéje, a Powerslide is erősíteni látszik.
A program erősen arcade jellegű, de már a kerettörténet miatt (poszt-apokaliptikus Mad Max-sztori) sem vár az ember egy élethű szimulátort. Homokkal beterített városban, kihalt bányában és megannyi egzotikus, ámde elhagyatott és kietlen vidéken száguldozhatunk. Kezdetben három pálya és négy autó közül választhatunk, majd később, a bajnokságok megnyerésével fokozatosan egyre több tájat fedezhetünk fel új kocsik segítségével. A pályák kidolgozottságára nem lehet panasz, fantasztikusan néznek ki, majdhogynem fotóminőségűek, és ami a legjobb az egészben, hogy nagy részük nem kötött, így nyugodtan elkalandozhatunk a homokdűnék között. Az autók mozgatása ugyan nem kimondottan realisztikus, de éppen ezek az összevissza csúszások, a kipörgő kerekek és borulások adják meg a játék igazi hangulatát. A zene a kemény techno kategóriát képviseli, audio trackről szól és kiválóan igazodik a pályák hangulatához. A program minden ismertebb hardvert támogat, kezdve a 3D-s hangkártyáktól a force feedbackes kormányon át az új AMD processzorok 3DNow! rendszerére való optimalizálásig. Mindenféle hálózati játékot kipróbálhatunk, összesen 12 résztvevővel (az interneten egy külön szerver, a HEAT van fenntartva erre a célra). A program érdekessége, hogy a készítők nem a manapság dívó „írunk egy programot, te meg vegyél hozzá egy PII-t"-elvet követték, hanem egy egész gyors kódot írtak: a Powerslide már egy P166-on is (persze 3D-s gyorsítóval) kiválóan játszható és igen élvezetes játékot nyújt. Bátran ajánlom mindenki figyelmébe, aki egy autós programnál nem az élethűséget helyezi előtérbe és egy kis száguldozásra vágyik.







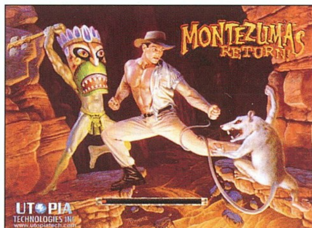


LAJTI

MONTEZUMA'S RETURN

▼ *Take 2 Interactive*

Az utóbbi időben tapasztalt nosztalgiahullám újabb eredménye a Montezuma's Return, amely az Utopia Technologies jóvoltából Max Montezumát hozza vissza közénk. Max 1983-ban Atarin, egy évvel később pedig C64-en örvendeztette meg a játékosokat egy nagyon sikeres platformjátékban. Főhősünk ott folytatja kalandjait, ahol '83-ban elkezdte: egy ősi azték templomban, amely arról híres, hogy a XIV. században Montezuma császár hatalmas mennyiségű kincset rejtett el benne. Mivel Max a császár egyenes ági leszármazottja, úgy dönt, hogy bejárja a rengeteg veszélyt rejtő templomot és összegyűjti jogos örökségét.

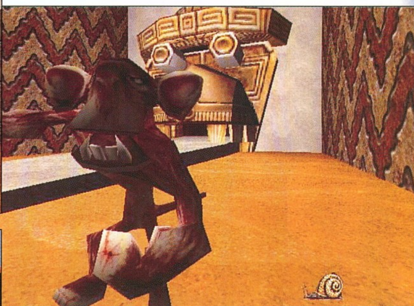


A játék tartalmilag továbbra is egyszerű platformjáték maradt, azonban az engine – érthető módon – már nem a régi kétdimenziós „csoda". A Montezuma's Return a ma divatos 3D first person megjelenítést alkalmazza, és természetesen gyorsítókártyával nyújt igazi élvezetet. A játék tehát tulajdonképpen nem más, mint egy ügyességi részekkel sűrűn megtűzdelt Tomb Raider-klón. Egyetlen lényeges különbség van csak a TR és a Montezuma játékmenete között:

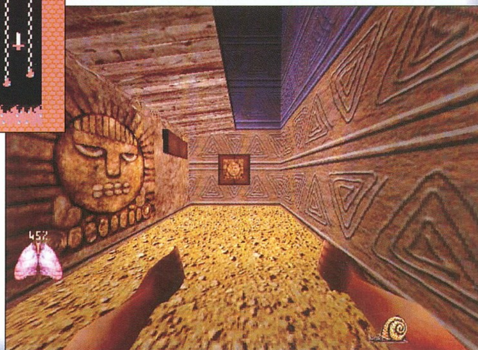
utóbbiban inkább az ügyességi-logikai elemek dominálnak, az akciórészeket nagyon háttérbe szorították a készítők. Az egyes pályákon jórészt ugrándozni kell, harcolni alig. Ez nem is lenne baj, ha az utolsó öt szint nem lenne olyan embertelenül nehéz, ami már csak azért is idegesítő, mert a játékban nincs mód állásmentésre, csak a pályák elején és végén.
A hangulatot nagyon eltalálták a készítők, ez nagyot dob az összhatáson. A grafika ugyan kissé szegényes (kevés a textúra, és az ellenfelek sem büszkélkedhetnek az őket felépítő poligonok hatalmas számával), de egyszerű megoldásaival nagyon jó atmoszférát teremt a játéknak – elvégre egy azték templomban sincs túl sok díszítés... A hangok pedig kétségkívül legnagyobb erősségei a játéknak: talán még az etalonnak számító Tomb Raider II-ben sem volt ennyire élethű a barlangban csöpögő víz hangja, a mászókötelek recsegése és a többi effekt.
Összességében a Montezuma's Return egy nem túl szép, ám kellemes játék, amelyet a Tomb Raider III „előételeként" sokan „meg fognak kóstolni", nehézsége miatt azonban csak a legelvakultabb rajongók fogják végigjátszani.

STÖKI







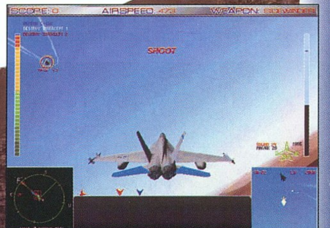


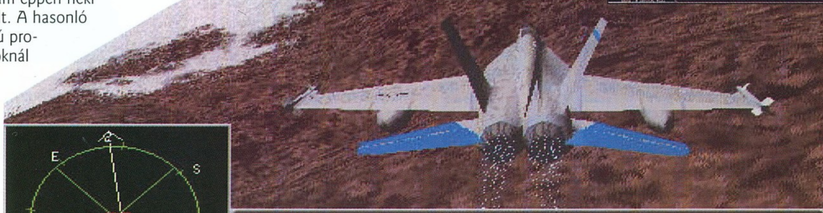
FIGHTER PILOT

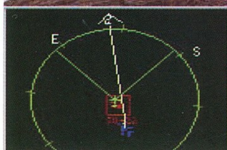
▼ *Electronic Arts*

Régi játékosok nyilván emlékeznek az Afterburner nevű játékautomatára és az abból készített számítógépes programra. A játékban egy repülőt láttunk hátulról és célunk az összes ellenséges gép lelövése volt. Hogy miért említem az évtizedes játékmatuzsálemet? Azért, mert a Fighter Pilot nem más, mint az Afterburner 1998-as „feldolgozása".
Ha csak a külsőségeket nézzük, a Fighter Pilot akár egy igazi szimulátor is lehetne: öt fajta berepülhető gép, rengeteg küldetés, natív 3Dfx támogatás. Ha azonban a szimulátor-rajongók közelebbről megvizsgálják a programot, kicsit csalódottan vehetik tudomásul, hogy a Fighter Pilot bizony nem más, mint egy szimpla lövöldözős játék. A repülő mozgása lényegesen leegyszerűsített a valósághoz képest, a fegyverrendszerek sem emlékeztetnek túlzottan az eredetire. Ez azonban nem gátolhatja meg azt, aki egy jó kis lövöldözésre vágyik, hiszen a program éppen neki készült. A hasonló stílusú programoknál már megszokott módon minden küldetés előtt az eligazításon elmagyarázzák nekünk, hogy mi az aktuális feladat, ez az ellenséges gépe megsemmisítésétől kezdve egészen sajátjaink védelméig terjedhet. játék rövid ideig kellemes kikapcsolódást nyújthat mindenkinek, azo ban hosszú távú időtöltésre nem igazán alkalmas, lévén az igazi kihívás sajnos hiányzik belőle. A menüben bekapcsolható a végtelen lőszer, sőt, a sérthetetlenség is. Aki még ezen opciók segítségével sem tudja teljesíteni a küldetéseket, annak sem kell megijednie, mert egy sikertelen misszió után is továbbléphet a következőre....

CARIS







ASTEROIDS

▼ *Activision*

Egy igazán könnyed játékot ismerhetünk meg az Asteroids személyében. Ismét felelevenedhet a manapság őskövületeknek számító shoot'em upok életfilozófiája, miszerint egy ilyen játékban csupán három dolgot kell művelnünk: lőni, lőni és lőni.
A játék – érthető okokból – mindenféle történetet mellőzve zajlik, de emiatt nem róhatunk fel semmilyen rosszallást a készítők felé, hiszen ehhez a stílushoz nem is nagyon szükségeltetik a jó sztori. Ennek ellenére néhány meglepően látványos és jó minőségű video helyett kapott a korongon, amelyekből az vehető ki, hogy egy kis egyszemélyes űrhajónak vagyunk a pilótája, olyan nemes feladattal ellátva, mint egy aszteroidamező totális elpusztítása.
A játéktér tulajdonképpen egy klasszikus tórusz felülete (ezt úgy képzeljük el, hogy van egy nagy lap, amit hengerré csavarunk, majd ezt a hengert körré formázzuk, így most éppen olyan, mint egy csokis fánk), azaz nincsenek szélei. Ha kisodródunk kicsiny űrhajónkkal a képernyő jobb oldalán, akkor bejövünk a balon és így tovább, de így van ezzel az összes játékban szereplő objektum. Feladatunk, hogy az eleinte még hatalmas aszteroida rögöket szétlőjük kisebb darabokra, majd ezeket a példányokat is véglegesen eltöröljük a pálya színéről. Természetesen ha hozzáérünk valamelyikhez, azonnal felrobbanunk, így amikor már 30-40 aszteroida pörög, mozog a képernyőn, ember legyen a talpán aki sérülés nélkül megússza. A gyengébbeknek nagy segítség lehet a pajzs vagy a teleport használata. Előbbit magunkra öltve





szétrobbannak a közelünkben lévő rögök, utóbbit pedig akkor használjuk, amikor már végképp nem tudjuk kikerülni vagy kilőni az aszteroidát, ekkor a tórusz egy másik pontjára kerülünk. Aki rövid, garantáltan gondolkodásmentes kikapcsolódást óhajt, esetleg némi nosztalgia után vágyódik, az nyugodtan indítsa el az Aseteroidsot, mert a játék pontosan ezeket nyújtja.

IWO

LULA VIRTUAL BABE

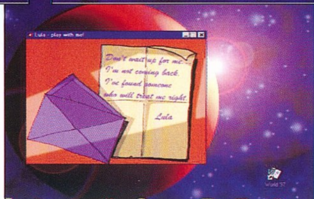
▼ *Take 2 Interactive*



A tavalyi év derekán napvilágot látott Lula – The Sexy Empire című sikamlós témákat feszegető manager játék, amely olyan nagy sikert aratott a szexre és humorra éhes közönség köreiben, hogy a fejlesztők már hetekkel a megjelenés után bejelentették, hogy folytatást készítenek a játékhoz. Addig sem kell azonban unatkozniuk a Lula-rajongóknak, amíg az Empire Cums Back megérkezik, hiszen a kacér szőkeség a szexipar meghódítása után most „virtuális barátnőnkké" óhajt válni a CDV Software új PC-tamagotchijában. Ha felinstalláltuk a játékot, Lula minden Windows-indításkor nyit magának egy taskot, és folyamatosan „él" a háttérben. Ha azt szeretnénk, hogy a 28 napos játékidő leteltekor ne dobjon ki szégyenszemre a lány, bizony elég sokat kell törődnünk vele. Ahhoz,







hogy Lula boldog legyen, több dolgot kell összhangban tartanunk. Először is meg szokott éhezni – ezt a problémát nem túl bonyolult megoldani: Lula főleg az édességet és az olasz ételeket kedveli... Ebéd után itathatunk vizet vele, de a lány nem veti meg a rumos kóla, a whiskey és a sör gyönyöreit sem – vigyázzunk, mert nem nagyon bírja az alkoholt, és egy részeg nő látványa még a monitoron sem túl szép...
Viruális barátnőnk hajlamos megbetegedni (ezen injekcióval segíthetünk), esetleg szimplán depresszióba esni (de egy-két kedveskedő ajándék azért felvidítja), de ha ezt sikerül elkerülni, gyakran engedelmeskedik a hormonok hívó szavának, és meginvitál egy-egy heves szexcsatára – ettől persze emelkedik a boldogság-mutató műszer is, amelynek a folyamatos magas szinten tartása a játékos feladata. Ha letelt az egy hónap, kiderül, hogy elég jónak találtattunk-e a kényes ízlésű nőszemélynek. Ha nem jött össze, az sem baj, kezdhetjük az egészet elölrűl, hiszen már Larry Laffer is megmondta: „Nem teheted a magadévá a világ összes nőjét, de törekedned kell rá!"

HANCU

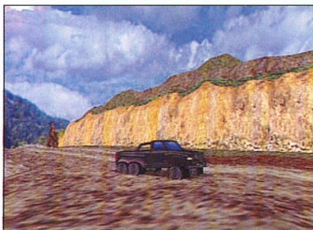
TEST DRIVE 4X4 OFF ROAD 2

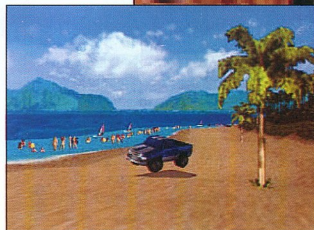
▼ *Electronic Arts*

A Test Drive-sorozat első két tagja igen népszerűvé tette a számítógépes autóversenyeket, autó-szimulátorokat. A fejlesztők rájöttek, hogy az autóversenyeket számítógépen megvalósítani nem is olyan nehéz, s ehhez képest ez az egyik legjobban keresett játéktípus. Nem nehéz választ adni arra a kérdésre, hogy miért népszerű a stílus: minden korosztály szereti, egyszerű a játékmenet és elég sok köze van a valósághoz.

A legújabb Test Drive az Off Road felújított változata, amelyben ismét nehéz terepeken kell száguldozni kifejezetten erre a feladatra készített járgányokkal. A játék a terepjáróknak jóval több fajtáját ismeri, mint akár egy átlagos motorsport-rajongó; és hat osztályba sorolja a gépeket: Truck (teherautó), SUV (városi), Safari, Military (katonai), Open (nyílt terep) és a klasszikus Hummer. Az osztályokon belül is több különböző típus áll rendelkezésünkre, persze eleinte csak néhányat próbálhatunk ki, a többit ki kell érdemelnünk.
A bajnokság nagyon szimpatikus rendszerben folyik, karrierünket pénzünk mennyisége befolyásolja. A játék elején kapunk egy kezdőösszeget, amelyből meg kell vennünk első autónkat, majd a versenyek folyamán eredményeink függvényében különböző pénzösszegeket kapunk, a nyereményekből összekuporgatott pénzt pedig egyre jobb kocsik vásárlására fordíthatjuk.
A játék támogatja a 3D gyorsítókártyákat, de nélkülük is működik – csak persze nem túl szép. A grafika kellemes lett, viszont egyáltalán nem változatos: egy-egy textúrát túl sok helyen használ a program, és az sem túl esztétikus, hogy a domborzat néhol igencsak szögletes. Maga a versenyzés sem tökéletesen kidolgozott, a legnehezebb fokozaton sem jelent túl nagy kihívást, legalábbis az első néhány pályán nem. A későbbiekben már nehezedik a játékmenet, de ezt is csak abból vesszük észre, hogy az ellenfelek egyre gyorsabbak nálunk.
A játék irányítása sajnos túl egyszerűre sikeredett, gyakorlatilag folyamatosan nyomnunk kell a gázt, néha kikerülni egy fát vagy sárgödröt és kész. Tényleg nem túl nagy dicsőség vele nyerni, hiszen a kocsit nagyon egyszerű az úton tartani, csak azt kell megtanulni, hogy melyik úttípuson haladjunk gyorsan és melyiken lassan. Utóbbira példa a sárgödör; nem igazán logikus, hogy a kocsi csigatempóra lassul le, holott nem is süpped bele a talajba... Elég kellemetlen dolog az is, hogy a pályának széle van! Lemegyünk az útról, s a fű kellős közepén üvegfalba ütközünk. Ez igazán bosszantó, hiszen a játék címe Off Road, ehhez képest kapunk egy hosszú, kacskaringós, latyakos „ketrecet", aztán uzsgyi!
A játék tehát átlagosra sikeredett, viszont a zenéje több, mint kellemes! A CD-trackek igazi kemény muzsikák, gyakran énekkel megspékelve. A játék egyszerűsége egy dolog miatt pozitív: a fiatalabb korosztálynak éppen megfelelő lehet, tehát ha a fiad vagy öcséd most kezdi kapizsgálni a játékok csínját-bínját, akkor ez az ideális tréner-program neki. De ha valaki igazi száguldozós élményre vágyik, akkor inkább vegye elő a Need for Speedet, a színvonalas sárdagasztásra pedig ott van a Colin McRae Rally.

MON



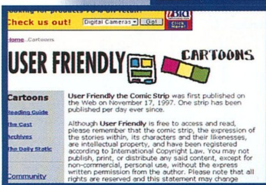


Netböngésző

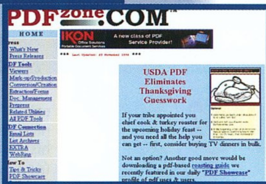
Nem hiszem, hogy bárki gondolt volna arra, hogy egy hegységnek is lehet „saját" weboldala. Ennek ellenkezője bizonyosodik be, ha ellátogatunk a http://www.thealps.com címre, ahol az Alpokról lehet igen sok érdekességet megtudni. Ez különösen azért izgalmas, mert most tombol a síszezon és nyilván sokan szeretnének néhány napot itt eltölteni. Ezen a site-on mindent megtalálhatunk a szállodáktól kezdve egészen az aktuális időjárás-jelentésig. Sőt, a téli sportokban kezdőknek sem kell megijedniük, mert az oldal készítői nekik is tartogatnak valamit, mégpedig a megfelelő felszerelés leírását, amely nélkül nem érdemes nekivágni az Alpoknak. Aki télen leginkább otthon szeret ülni a melegben, az is megnézheti az oldalt, mert egy remek – a böngészőn keresztül játszható – játékot próbálhat ki.

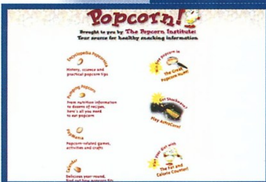


Akik szeretik a jó humort (azaz mindenki...), nézzék meg a http://www.userfriendly.org/cartoons oldalt. Itt minden nap egy új rövidke képregényt találhatunk két hősünk kalandjairól, akik otthonosan mozognak a számítógépek világában, de a cégvezetés folyton megkeseríti az életüket. 1997. november 17-étől folyamatosan minden nap egy új darab kerül fel a site-ra, de természetesen a régebbiek is megtekinthetők. Aki most nézi meg először az oldalt, érdemes a legelső poénnal elkezdeni!



Minden, amit tudni szerettél volna a PDF fájlokról, de nem merted megkérdezni. Akár ez is lehetne a neve a http://www.pdfzone.com címen található oldalnak, amely a fent említett fájl-formátummal foglalkozik. A site-ot az Adobe cég (a PDF formátum kitalálója) üzemelteti és itt minden megtalálható, ami egy átlagos felhasználót érdekelhet a témával kapcsolatban: PDF-nézegetők, -készítők, rengeteg tipp és trükk azok számára, akik ilyen formátumban szeretnék dokumentumaikat elkészíteni.



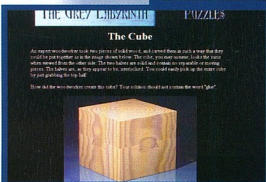


Aki sok pattogatott kukoricát fogyaszt, valószínűleg nehezen tudja elképzelni, hogy ennek az eledelnek saját internet-oldala is van, amely a http://www.popcorn.org címen található. Akik a régi dolgok iránt érdeklődnek, azoknak a figyelmébe ajánlom a pattogatott kukorica történelmével foglalkozó részt, a gyakorlatiasabbak pedig részletes leírásokat olvashatnak arról, minként kell elkészíteniük kedvenc csemegéjüket. Aki már jól ismeri a témát, különböző egzotikus recepteket is találhat az oldalon. Ha elfáradtunk az olvasgatásban, az AstroCorn névre hallgató böngészőn keresztül játszható akcióprogramban tehetjük próbára tudásunkat.

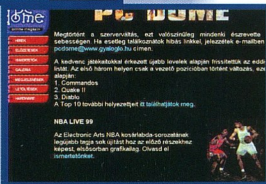
Kis hazánk egyik legjobb együttesével, a Pál Utcai Fiúkkal foglalkozik a http://www.nexus.hu/wodka címen található oldal. Sajnos a site még fejlesztés alatt áll, egyelőre csak a dalszövegeket és az albumok borítóit tekinthetjük meg, de reméljük később lesznek még fejlesztések.



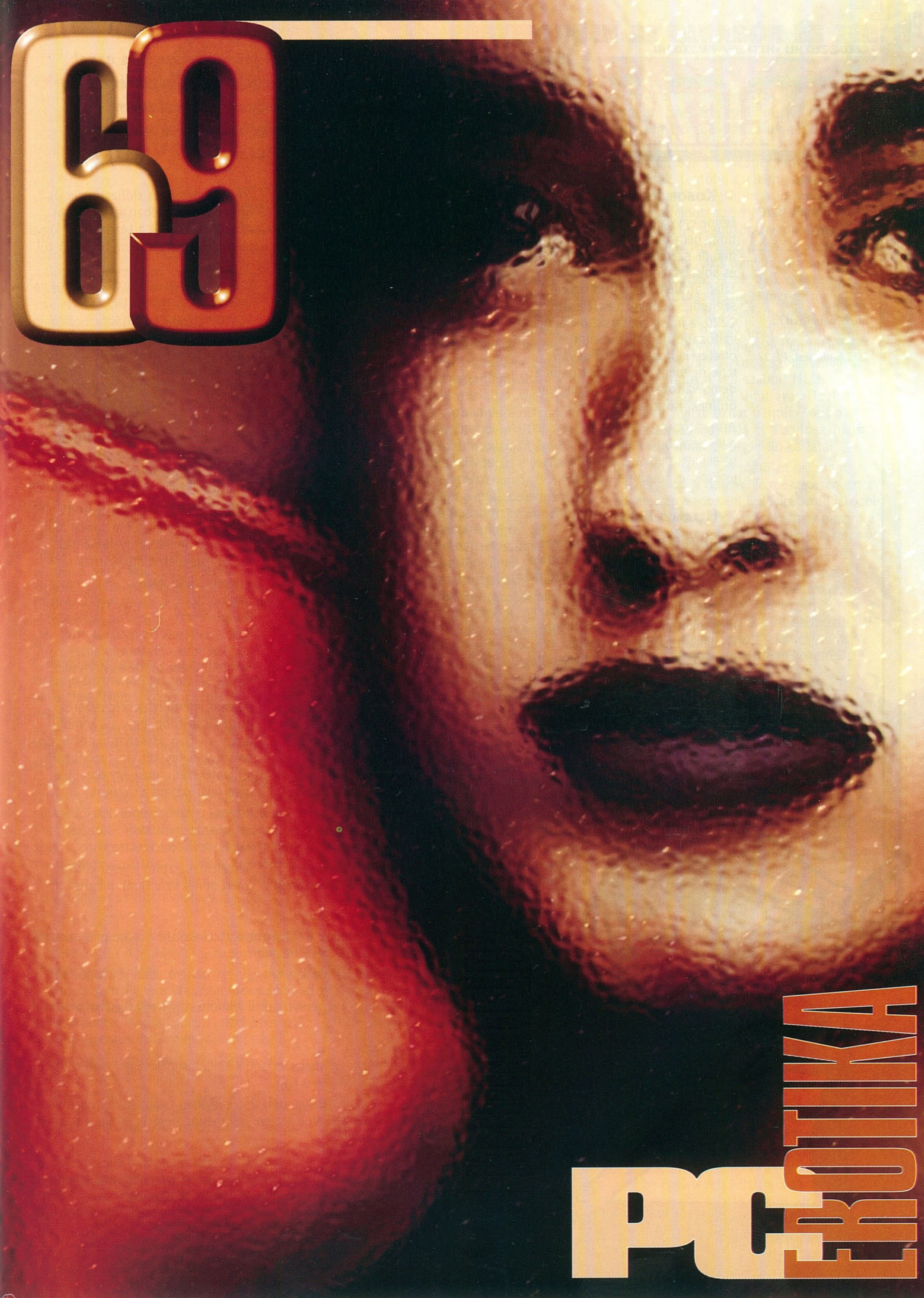
Akiket érdekelnek a trükkös fejtörők, azoknak érdemes ellátogatni a http://www.greylabyrinth.com címre, ahol rengeteg ilyen rejtvényt találhatnak. Szerencsére nemcsak a probléma, hanem a megoldás is szerepel a site-on, így ha túl nehéznek bizonyulna egyik-másik fejtörő, csak követni kell a megfelelő linket és máris elolvashatjuk a megfejtést. A site remek kikapcsolódást nyújt, érdemes meglátogatni.



A hagyományos módon elkészített papírújságok mellett egyre népszerűbbek az interneten megjelenő online magazinok. Ezek vitathatatlanul nagy előnye, hogy jóval frissebbek és naprakészebbek lehetnek papírra nyomtatott társaiknál. A hazai számítógépes játékokkal foglalkozó online-újságok közül az egyik a PC Dome, amely a http://www.pcdome.hu címen érhető el. Itt minden megtalálható, amit egy ilyen témájú oldaltól elvárhat az ember: előzetesek, játékbemutatók, demók, patch-ek. Minden játékrajongónak kötelező! (Persze csak a PC ZED után... ☺)



CARIS


69
PC
EROTIKA

PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Erre a hónapra két igen nagy levél is jutott, kiszorítva ezzel sok apróbbat. Ez most egy ilyen hónap, a következő levelezés kicsit másmilyen lesz. Azt is ígérem, hogy összeszedem magam és a jövőben többet foglalkozom e-mailek mellett egy kicsit a papíron érkezett levelekkel is.

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Kobor Péter

Lenne egy-két kérésem. Tudom, hogy nem túlságosan mai a probléma, de szeretnék hozzájutni két régi és sokak szerint gagyi játékhoz. Talán arrafelé valaki tud nekem segíteni. Az egyik a Battle Isle 2220, a másik a Stars 2.6-nál újabb változata. Ha lenne valami ötletetek, hogy hol és hogyan lehetne megszerezni őket (nem a demo változatot), annak nagyon örülnék. Köszi a segítséget!

Annyit tudok tenni, hogy beteszem a levelezésbe a kérésedet, hátha valakinek megvannak a keresett játékok, és felajánlja a segítségét.

▼ Helényi Emil

A kezdet kezdetén előfizettem az újságra, amely tényleg beváltotta a hozzá fűzött reményeimet. Azonban mint előfizető sajnos a posta jóvoltából általában később kapom meg, mint ahogy megvehetném. Próbáltam rugdosni a postást ez ügyben, de saját bevallása szerint ez nem rajta múlik. Attól tartok, ez nemcsak velem van így...

Kedves Emil! Komolyak és súlyosak a vádak, amelyeket a fenti sorokban olvashattunk. Nem hiszem, hogy tudok olyan válasszal szolgálni, amely elégedettséget váltana ki Belőled, és amitől egy életre a ZED olvasók táborába köteleznéd el magad. Ehelyett megpróbálkozom azzal, hogy leírom, ezeket a problémákat hogyan éljük meg mi, itt a másik oldalon, a szerkesztőségben. Tehát előfizetők kontra posta: egy-egy szám születése valahogy úgy néz ki, hogy mindenki megkapja, hogy ebben a hónapban miről fog cikket írni, aztán ezt a cikket vagy cikkeket megírja, eljuttatja a szerkesztőségbe. Ez persze messze nem olyan egyszerű, mint ahogy hangzik... néha bizony kemény menet tud lenni egy-egy határidő betartása. A legutóbbi rémálom a dupla terjedelmű Évkönyv volt. Ezután van egy kis hátradőlés, mert az anyag elmegy a nyomdába és nem is látjuk egészen addig, amíg az újság elő nem kerül onnan. Tulajdonképpen ezért a részért kezdtem bele ebbe az egészbe. Tehát megvan az újság, szépen, színesen. Egy része megy az újságosokhoz, a másik része pedig becsomagolódik és postázódik, hogy eljusson Hozzátok, az előfizetőkhöz. Mivel egyszerre adjuk fel az előfizetett példányokat és az újságosokhoz kerülőket, előfordul, hogy mondjuk az előfizető csütörtökön, esetleg pénteken kapja meg a lapot, de egyébként már szerda délután meg lehet venni egy-egy újságosnál. Ezért van az is, hogy az előfizetők (különösen a vidékiek) esetleg néhány napos késéssel kapják meg a ZED-et. Nem vagyunk büszkék erre, de nem is igazán tudunk változtatni rajta.

Mostanában kezdtem el azon gondolkozni, hogy megéri-e előfizetőnek lenni. A hatalmas előfizetői akciók igencsak elmaradoznak, a régebbi előfizetőkkel, akik a kezdetektől fogva járatják az újságot nem törődtök túl sokat.

Egy alig egy éves lapnál elég fura veterán előfizetőkről beszélni. Egyetlen újságot sem tudok, ahol számon tartanák azt, hogy XY hány éve előfizető. Egy újságra előfizetni – szerintem – azért érdemes, mert nem kell törődnöm azzal, hogy mikor és hol veszem meg, mert tudom, hogy ott lesz a postaládámban, valamint azért, mert lényegesen kifizetődőbb egy évre előfizetni, mint minden egyes számot megvásárolni.

Kezdetben olyasvalamit ígértetek, hogy előfizetőnek lenni sokkal jobb lesz, mert mekkora nyeremények, akciók, ajándékok stb. várnak ránk.

Vannak, akik olyan kéréssel fordulnak hozzánk, hogy írjuk fel CD-re és küldjük el ezt vagy azt a játékot. Az ígért akcióinkat megvalósítottuk, de vannak irreális elvárások, amelyeknek nem tudunk és nem is célunk megfelelni.

Jogosan merül fel a kérdés/kérés, hogy kicsit több legyen a komoly dolog a CD-n. Hasznát venné biztos sok olvasó egy-két vírusirtónak. Ha jól emlékszem, még egy darabbal nem találkoztam a CD-ken.

Rosszul emlékszel, minden CD-n van vírusirtó, tömörítő, aktuális Netscape Communicator stb.

Remélem, az építő jellegű kritika (mert annak szántam), meghall-



TI KÉRDEZTÉTEK

Kérdés: Elakadtam a Jedi Knight hatodik szintjén, sehogy sem tudok bejutni a palotába. Mi a teendő?

Válasz: A híd két oldalán van egy-egy beugró, ahol két kapcsoló található. Mindkettőt be kell kapcsolnunk, akkor nyílik meg az út a palota felé. Nagyon gyorsnak kell lennünk, úgyhogy használjuk a force speedet.

Kérdés: A Rage of Mages második küldetésének végén nem tudok kimenni a pályáról. Mi a baj?

Válasz: A kijárat a pálya jobb alsó sarkában található, és valamelyik karakterünkkel egészen a szélére kell menni, hogy érzékelje a program a küldetés végét.

Kérdés: Van egy hely a Fallout 2-ben, ahonnan nem jutok előrébb, pedig megoldottam mindent, amit kellett. Mi a gond?

gatásra talál.

Nemcsak meghallgatásra, de válaszra is talált. Válaszom hasonló módon építő próbált lenni. Remélem, megértésre talál.

Sok olvasói vélemény szerint színvonalasabbak a Gondolatébresztőre érkezett válaszok. Bár ez a levelezés szerintem egész elgondolkodtatóra sikeredett, ezért most jöjjön egy olyan levél, amelynek egy része a legutóbbi Gondolatébresztőre reagál.

▼ Győri Ferenc

Szabó Bálint Péter levele remekmű. Nem is hiszem, hogy egy ember írta. Ennyi tesztoszteronhoz három ember is kevés. Gondolom, neki van a legtutibb mobilja, kocsija, számgépe, nője stb. Szerintem hosszú éveket tölt majd a sitten, ha ezt a stílust folytatja. Előbb-utóbb még lelő valakit, pl. mert rosszul vezet, nem keres havi ötmilliót, vagy nincs pitbulltetkós harci krokodilja, ergo nem is ember. De azért gratulálok, igazi vérmacsó, még Johnny Bravo is kevés hozzá.

☺

Commandos. Jó játék, jó nehéz játék, el is buktam benne jó párszor. De attól még van pár hibája. Nem a hiper-szuper MI-től nehéz, hanem a briliáns pályaszerkesztéstől és a megszorításoktól. Miért csak egy ember bír vezetni, falon átmászni, úszni stb.? Miért nincsen hangtompítós fegyverük és miért kell három lövés egy katonának? Oké, ettől kell gondolkodni, de sokkal inkább logikai játék, mint stratégia. Személy szerint imádom irtani a nácikat, de ezek csupán primitív robotok. A lelőtt társat meglátva a katona odamegy ellenőrizni. Aztán nézelődik. Aztán megjön a többi 8-10 katona és együtt álmélkodnak. Ez különösen kellemes, pl. az 5. küldetésnél, ahol besétálnak a Panzer II géppuskatüzébe. Nem cseleznek, nem vonulnak fedezékbe, hiába van 50 hulla felstócolva előttük. Ha túlélik, akkor visszamennek a dolgukra. Na jó, riadóztatnak is, de abban sincs nagy köszönet. Kijön 6-10 ember, pedig vannak vagy százan a barakkban. Ha valakit kinyírsz az őrjáratból, semmi gond. A következőnél sincs. Ha már csak egy ember maradt, akkor visszamegy erősítésért és feltölti az őrjáratot eredeti létszámra. Kissé olyan a helyzet, mint a Tenkes kapitányában: a gonoszok ugyan sokan vannak, de nagyon-nagyon buták. (...) És ha már a második világháborúnál tartunk. Az Amerikai Náci Párt és a Klu Klux Klán honlapjait igenis be kellene tiltani. Ahhoz azonban olyat kellene leírniuk, ami nyílt, hátrányos megkülönböztetés, vagy bűncselekményre való felbujtás. Hivatalosan nagyon nehéz különbséget tenni történelmi tények ismertetése és faji előítéletek szítása között. De fölösleges itt leragadni, amely szervezetek nyíltan, akár nevükben is jelzik rasszista tevékenységüket, azokat meg kell akadályozni abban, hogy toborzót tartsanak az interneten. Egész egyszerűen azért, mert könnyű meggyőzni a pályakezdési, beilleszkedési, szerelmi gonddal küszködő fiatalokat, hogy mindenről a zsidók, négerek, biciklisták tehetnek. A faji megkülönböztetés mindenkiben ott van. Akárki akármit mond, ha nem ugrik be Samuel L. Jackson, azt mondjuk, hogy a fekete pacák a Die Hard 3-ban. Hiszen a fehér bőrszín és a keresztény vallás a megszokott Magyarországon. Ebben nincs is semmi különös. A baj ott kezdődik, ha valaki pl. zsidó-magyar párbeszédről beszél, hiszen azt az érzést kelti, a kettő kizárja egymást, és ezzel már hátrányos megkülönböztetés. A fajgyűlölet elemi megjelenése az irtózás, viszolygás bizonyos népcsoportoktól. Súlyosabb a csoport lenézése, gyűlölete. Ez egyáltalán nem büntetendő. Bár sokan elítélik az ilyesmit és ezek az emberek sokszor rettentő undorítóan viselkednek, sokszor nem ők a hibásak. Legtöbb esetben generációkra visszavezethető gyermekkori tanulás eredménye a felnőtt szörnyeteg, aki természetesen továbbadja gyermekeinek a vírust. De a legveszélyesebbek az értelmiségiek, akik irányítanak, szerveznek és meggyőznek. Azok, akik egészen a Holocaust tagadásáig el mertek menni. Ők tudják használni az internetet és a jogi kibúvókat. És ha egy kisgyerek, aki sok mindent hajlamos elhinni, véletlen rálinkel egy fajvédő site-ra... Akkor a szólásszabadságnak is határokat kell szabni? NEM. Mindenki azt mond, amit akar. De nem taníthat, nyilatkozhat bármit. Mert a közszereplés már más és a sajtószabadságnak megvannak a megfelelő korlátai.

Bocs, hogy ilyen sok időtöket raboltam, összegyűltek a dolgok. Természetesen ezt a böszme anyagot nem kell feltétlenül leközölnötök. Ha mégis úgy vélitek, hogy megüti a szintet, teljesen nyugodtan szerkesszétek át és széjjel, csak a tartalma ne változzon.

Nekem nagyon tetszett a leveled, ezért komolyabb át- és széjjelszerkesztés nélkül került be a levelezésbe. Szerintem önmagában felér egy Gondolatébresztővel. Várom mindazok levelét, akik leírják, hogy bennük milyen gondolatokat keltettek a fenti sorok.

És a végére egy „ilyen is van" típusú levél:

▼ Király Gábor

Drága egyetlen Zed!

Ebben a szerény levélben csak a hozzád fűződő, és számomra már szinte elviselhetetlen vágyaimat szerettem volna közölni veled. Totálisan odavagyok érted!!!!

ZED

Válasz: Bizony, van olyan rész, amely hibás a játékban, ezt a problémát a kiadott patch oldja meg helyettünk.

Kérdés: Helló! A következő probléma lépett fel az Incubation elindítása során: telepítés és első futtatás után azonnal lefagy. Mi lehet a baj?

Válasz: Még az installálás előtt állítsuk át a Windows Control Panelban a Regional Settingset magyarról angolra (British vagy United States), mivel ez a probléma legtöbbször a magyar Windowst használók körében lép fel.

Kérdés: Hogy tehetném meg, hogy a Windows ne érzékelje a 3D kártyámat anélkül, hogy kiszedném a gépből és ne kelljen elmozdítani az eszközkezelőből (remove)?



Válasz: Ugyanott, az eszközkezelőben hívjuk le az adott eszköz tulajdonságait, majd pipáljuk ki a „disable in this hardware profile" feliratú négyzetet. Így az összes eszközt kiszedhetjük, előnye, hogy nem kell újrainstallálni a drivereket, szemben a remove opcióval.

Kérdés: Miért gyárt disznókat a Settlers 3-ban a bánya???

Válasz: Nos, eláruljuk, hogy ez a program védelme, azaz játszhatatlanná teszi magát, ha nem az eredetit használjuk. Tanácsunk ez esetben nincs, csupán annyi: szerezzünk be egy eredeti Settlers 3-at. Karácsonyi ajándéknak sem utolsó...

A játékműfajok evolúciója

Belegondoltatok már abba, hogy miért jelenik meg manapság annyi real-time stratégiai játék? Feltettétek magatoknak azt a kérdést, hogy miért haltak ki a shoot'em upok? Esetleg elmélkedtetek már azon, mi lehet az oka a first person shooterek térhódításának? E havi Gondolatébresztőnkben ilyen és ehhez hasonló kérdésekre keressük a válaszokat, miközben megpróbáljuk bemutatni a játékműfajok fejlődését.

A számítógépes játékok több évtizedes fejlődése során nemcsak a játékok minősége javult, hanem a divatos műfajok, trendek is gyakran változtak. Nem volt mindig ilyen kevés kalandjáték, mint most, és volt idő, amikor nem is léteztek real-time és három dimenziós játékok. Mielőtt azonban ennek okait boncolgatnánk, tekintsük át röviden a játékműfajok történelmét!

A DICSŐ MÚLT

Amikor a legelső számítógépes játékok megjelentek, még nem volt piacuk. Akkoriban a számítógépeket csak olyanok használták, akik dolgoztak vele, így a „játékgép" fogalma ismeretlen volt mindenki számára, az első kezdetleges játékszoftverek nem is törtek üzleti babérokra. E programok készítői csupán egymás szórakoztatására dobták össze a többnyire nagyon egyszerű forráskódokat, ezért az első játékok között csak olyan primitív ősöket találunk, mint a faltenisz, az akasztófa vagy a blackjack.

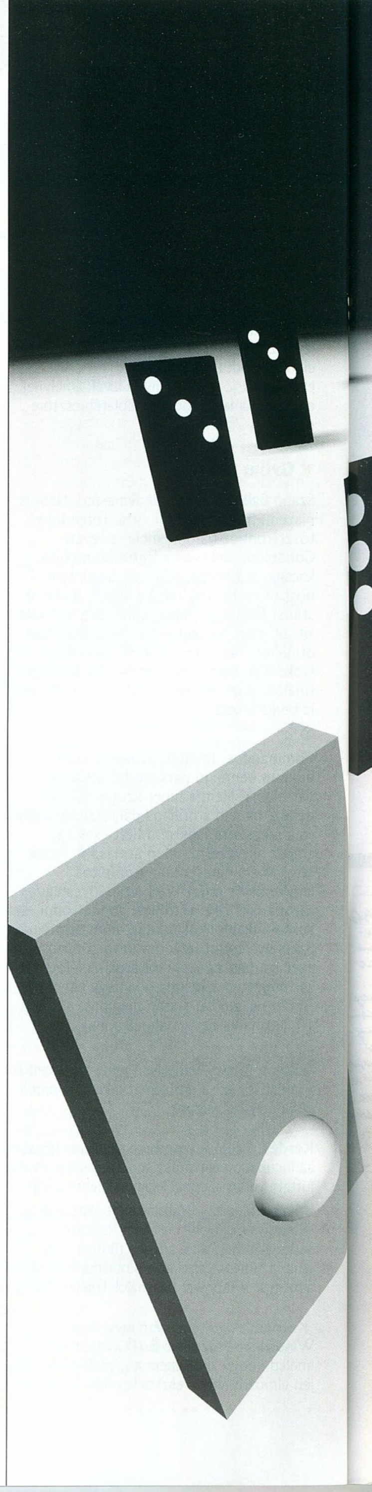
A személyi számítógépek megjelenésével aztán a számítógép beköltözött a lakásba, s ezzel a gépek piaca is növekedni kezdett. Ezen kívül otthon már több idő volt kikapcsolódásra, mint a munkahelyen, így hamarosan megjelentek a boltokban az első olyan játékok, amelyek már hasznot hoztak kiadójuknak. Ezeknek a programoknak a színvonalát nagyon behatárolták a számítógép képességei, nem csoda hát, hogy eleinte csak szöveges kalandjátékok (Zork) és RPG-k (Wizardry) jelentek meg. A mai játékműfajok közül tehát ez a kettő képviselte magát először.

A nagy áttörést végül az első generációs játékgépek (ZX Spectrum 16K, majd 48K) megjelenése hozta meg, s ekkor alakultak meg az igazi játékgyártó cégek is. Ezek a szerkentyűk viszonylag olcsók voltak, könnyen lehetett őket kezelni, és akkor még gyönyörűnek számító megjelenítést prezentáltak. A játékipar gyorsan reagált a vevőkör bővülésére: egyremásra jelentették meg az addig még soha nem látott játékműfajok képviselőit. Megszülettek az ügyességi játékok, az akciójátékok (shoot'em upok, verekedős játékok), a logikai játékok, a körökre bontott stratégiák, később pedig a szimulátorok és a manager-programok. A számítógépek ezen szórakoztató funkciója ezután még több vevőt vonzott, és a nagy sztár, a már kifejezetten játékgépnek készült Commodore 64 megjelenése még inkább hozzájárult a személyi számítógépek elterjedéséhez. A nyolcvanas évek közepén-végén aztán a játékkiadók addigi újító-műfajteremtő hozzáállása fokozatosan megváltozott, és az eredetiség igényét felcserélte a minőségbeli javítás feladata. Ebben az időszakban az addigi műfajokat varázsolták még szebbé, tökéletesebbé, és mindent kihoztak a C64 320x200-as, 16 színben pompázó grafikájából. Az akkoriban piacra kerülő Amiga 500 (a Commodore újabb játékgépe) tovább folytatta ezt a hagyományt (különösen szimulátorok terén volt szembetűnő a minőségváltozás), és – mivel 512 Kbyte memóriájával és 7,14 MHz-es processzorával messze a C64 teljesítménye fölé emelkedett – új műfajokat is teremtett. Erre a gépre jelent meg például az első real-time stratégia (Populous). Az Amigák végül kiszorították a C64-et a piacról, majd rövid tündöklés után ők is a süllyesztőbe kerültek a PC-k jóvoltából. A PC-ken azután néhány új akcióműfaj (third person és first person shooter) kivételével nem jelent meg semmi új, csak a meglevőket tökéletesítették a gépek teljesítményének növekedésével párhuzamosan. Napjainkban változott a helyzet, hiszen az idén megjelent Battlezone új stratégiai műfajt teremtett, és az előzetes információk szerint a Black & White is olyan játék lesz, amilyet még nem láttunk.

A játékműfajok történelme azonban nem ad teljes választ arra, hogy miért változik a műfajok népszerűsége. Az világos, hogy egy új műfaj mindig felkelti a figyelmet és felkapottá válik, de mi az oka például annak, hogy az egyik legrégebbi műfaj, az RPG napjainkban reneszánszát éli? Miért szorultak háttérbe a kalandjátékok? Hogy ezekre a kérdésekre választ adjunk, a fejlődésen kívül további okokat kell keresnünk.

A VÁLTOZÁS OKAI

A játékok világában is vannak felkapott műfajok, akárcsak a divat világában népszerű ruhafajták. Az olyan egyértelmű befolyásoló tényezők mel-



Batha László grafikája

lett, mint az új megoldások keresése, olyan dolgok is befolyásolják a játékpiacot, amelyekre nem is gondolnánk.

Az új műfajok első képviselői többnyire eladják magukat az újdonság erejével. Az új műfajok azonban nem mindig újak, hanem meglevő műfajok tudatos keverékei. Ha belegondolunk, a real-time stratégia sem más, mint a stratégiák és az akciójátékok ötvözete, a Battlezone pedig a szimulátorok és a stratégiák hibridjének mondható. Ha egy kiadó kitalál egy ilyen „álműfajt", azzal megfogta az isten lábát. Ezek a stílusok ugyanis sokkal szélesebb réteget ragadnak meg, mint társaik. Az X-Wing vs. TIE Fightert vagy a Comanche-ot például egyaránt kedvelték a szimulátor-őrültek és az akció-megszállottak is, éppen azért, mert ezek a játékok nem tisztán szimulátorok voltak.

Fontos befolyásoló tényező a vevőkör összetétele is. A korai időszakban, amikor még jóformán csak felnőttek játszottak a számítógépeken, a komolyabb műfajok (kaland, RPG) dívtak, amikor aztán a számítógép eljutott a gyerekekhez, tonnaszámra jelentek meg a shoot'em upok és az ügyességi játékok. Manapság már jóformán minden korosztály játszik számítógépes játékokkal, így a boltokban azokból a műfajokból találjuk a legtöbb játékot, amelyek fiatalt és felnőttet egyaránt megragadnak (például stratégiák és szimulátorok).

A játék kivitelezési szépségének, élethűségének fejlődése is kihatott a műfajokra. A real-time és 3D-megoldások megjelenésével a körökre bontott stratégiák rögtön veszítettek népszerűségükből, míg a szimulátorok és a 3D-akciók azóta is töretlenül hódítanak. Ugyanennek a fejlődésnek volt az eredménye az is, hogy a korszerűtlen játékműfajok egyszerűen kihaltak (shoot'em upok, szöveges kalandjátékok). A látvány és a játékmenet fontosságának fokozatos felcserélődése okozta a logikai játékok vesztét is.

A fentieken kívül meg kell említeni egy nagyon erős hatást, mégpedig a kiadó érdekét. A játék kiadójának ugyanis mindenekelőtt a haszon lebeg a szeme előtt, és egy olyan világban, ahol iszonyatosan nagy a konkurenciaharc, ahol egy Virgin Interactive tönkremegy, a kiadók nem kockáztatnak. Inkább klónozzák a bevált műfajok sikeres termékeit kis haszonért, minthogy nagyobb profit reményében kockáztassák azt, hogy egy új ötlet bejön-e vagy sem. Ez nagyon erősen kihatott (és kihat) a műfajokra, ez az egyik oka annak, hogy real-time stratégiákkal manapság Dunát lehet rekeszteni.

A műfajok népszerűsége tehát mindig változik, mozgásban van, új stílusok születnek és jól megszokottak tűnnek el a feledés homályában. A jövő még sok meglepetést tartogat, és biztos, hogy a kiadók még jó néhány forradalmian új műfajjal fognak előrukkolni. Egészen biztosak vagyunk abban is, hogy a real-time stratégiák királysága nem fog örökké tartani... A témát ezzel természetesen nem zárjuk le, szokás szerint várjuk leveleiteket, hozzászólásaitokat, véleményeteket és ötleteiteket. A jövő hónapban újra találkozunk!

STÖKI

Multimédia

Örvendetes, hogy egyre több magyar nyelvű multimédia CD jelenik meg. Ehavi összeállításunkban a legfrissebb hazai újdonságokból csemegéztünk.

Irodalom

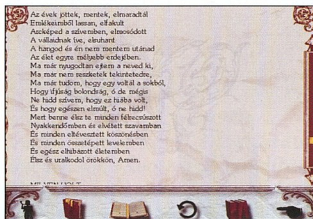
Ez a CD elsősorban azoknak készült, akik szeretnének közelebbről megismerkedni a magyar- és a világirodalommal, a korong ugyanis felöleli a Nemzeti



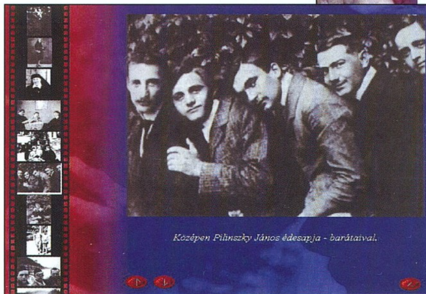
Alaptanterv teljes irodalmi anyagát. Nemcsak az írók és költők életrajzát ismerhetjük meg a lemezről, hanem teljes irodalomtörténetet is kapunk az ókortól egészen napjainkig. Homérosztól Pilinszkyig több száz prózai és lírai művet tartalmaz a korong szöveges formában. Bizonyos műveket neves színészek előadásában is meghallgathatunk, sőt, színházi előadásokból felvett videojelenetek is kiegészítik az írott információt. Aki esetleg érettségire vagy felvételire készül, az valószínűleg nagy hasznát veszi a programban szereplő teszt-résznek, ahol próbára teheti tudását az őt legjobban érdeklő témakörben. Ezen kívül található még a CD-n egy fogalomtár is, a legfontosabb irodalmi szakkifejezések részletes magyarázatával, sőt, rengeteg – a középiskolában tanult – mű elemzése is. A program kezelése egyszerű, de aki még így sem boldogulna, az a beépített help használatával kaphat segítséget.

Pilinszky János művei

Szintén az irodalommal, de annak jóval kisebb szeletével foglalkozik a Pilinszky János művei című CD-lemez. A közelmúlt magyar irodalmának egyik leg-

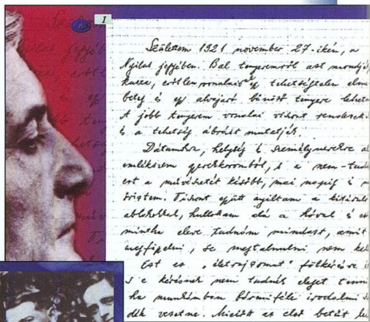


nagyobb alakját bemutató kiadvány két korongon kapott helyet. Az első lemez egy hagyományos multimédiás alkalmazás, míg a második egy audio CD, amelyet bármely hagyományos CD-lejátszón meghallgathatunk. Ez utóbbi 17 művet tartalmaz ismert színészek előadásában, míg a multimédiás korong a költő teljes életét és munkásságát öleli fel. Szöveges formában Pilinszky János összes verse szerepel ezen a CD-n, néhányról hangfelvételeket is meghallgathatunk, sőt, az eredeti kéziratukat is megtekinthetjük. Nemcsak a művész versei, hanem egyéb írásai, többek között színművei, cikkei, sőt, naplójának részletei is helyet kaptak a CD-n. Aki ennél is többet szeretne megtudni a költőről, annak is tartalmaz meglepetést a korong, mert fényképeket, filmfelvételeket és egy önéletrajzot is találhat. Aki eddig úgy gondolta, hogy ismeri a művész munkásságát, annak is érdemes egy pillantást vetnie a CD-re, mert eddig még sehol meg nem jelent dokumentumok is szerepelnek a korongon, amely Pilinszky János műveinek eddigi legteljesebb kiadása.


Középen Pilinszky János édesapja - barátaival.

Kempelen 2000 Sakkoktató program

A Kempelen 2000 program azok számára készült, akik könnyed, játékos formában szeretnék elsajátítani a sakkozás alapjait. A program segítségével az érdeklődő megismerheti a sakk alapelemeit, a figurák mozgását és a játékszabályokat. Mindezt 250 leckén keresztül zajlik, emiatt valószínűleg mindenki megtalálja a saját tudásszintjének megfelelő részt. Ezek után 4000 különböző feladat segítségével tehetjük próbára tudásunkat. Ha eredményeinket megfelelőnek találjuk, tovább léphetünk a következő leckére, s így előbb vagy utóbb Kaszparov lehet belőlünk. A program a sakkjátszma mindhárom részével behatóan foglalkozik (megnyitás, középjáték, végjáték), akik ezeket már megfelelően elsajátították, azok nagymesterek mérkőzéseinek elemzéseibe is belepillanthatnak. A Kempelen 2000 azoknak ajánlható leginkább, akik még nem, vagy csak alig-alig tudnak sakkozni, mivel ők találják a legtöbb érdekességet



a programban, de haladók is nézzék meg nyugodtan, számukra is tud újat nyújtani. Külön erénye a programnak, hogy nem igényel erőművet, már egy 286-ossal (!) is elboldogul.

Back in Time

Rob Hubbard, Chris Hüelsbeck, Maniacs of Noise... Akik már a nyolcvanas évek elején elkezdték a számítógépes játékokkal való foglalkozást, azoknak ismerősen csengenek ezek a nevek. Azok voltak a régi szép idők, amikor tátott szájjal ültünk a C64 körül és hallgattuk, mit ki nem képesek hozni a gép – mai szemmel nézve már inkább mosolyra fakasztó – hanggenerátorából. Akik esetleg még nosztalgiával gondolnak vissza a „hőskorra", azok jól teszik, ha beszerzik a Back in Time névre hallgató CD-t, amely régi klasszikus C64-es játékok zenéit tartalmazza, kicsit átalakítva, feldolgozva. Olyan régi nagy nevű játékok zenéi szerepelnek a korongon, mint a Rambo, a Monty on the Run vagy az Arkanoid. Azoknak is érdemes meghallgatniuk a válogatást, akik mostanság ismerkednek a játékokkal és természetes számukra, hogy a programoknak CD audio zenéjük van. Számukra is nyilvánvaló lesz, miért is voltak olyan népszerűek ezek a dallamok. Talán csak egy dolog sajnálatos, nevezetesen az, hogy a Myth című híres System 3-játék zenéje nem került fel a korongra, hiszen sokak szerint az volt a legjobb C-64-es alkotás.

CARIS

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

Colin McRae Rally

Játék közben írjuk be az akábbi kódok valamelyikét:

FREEWAY	*Összes pálya*
DARKSIDE	*Éjszakai pályák*
BACKAGAIN	*A pályákon megfordul a menetirány*
WHITEOUT	*„Fog of war", azaz jelen esetben hatalmas köd*
ROCKETMAN	*Turbó sebesség*

CHEAT

Escape: O.D.T.

A csalásokat játék közben aktiválhatjuk a különböző képernyőkön. Ha jól írtuk be a kódot, hangot fogunk hallani.

Lacrimosa	*(főmenüben)*	*Pálya kiválasztása*
Sophia	*(főmenüben)*	*Sophiával is játszhatunk*
Karma	*(főmenü)*	*Karmával is játszhatunk*
Xul	*(pause közben)*	*Maximális életerő*
Boz	*(pause közben)*	*Maximális mana*
Jbb	*(pause közben)*	*Mind a négy fegyvert megkapjuk*
Grabo	*(pause közben)*	*Erősebb lesz a páncélzatunk és fegyverzetünk sebzése*
mumu	*(pause közben)*	*Legnagyobb tapasztalati szint*
alex	*(pause közben)*	*50 élet*
rik	*(pause közben)*	*Megkapjuk az összes varázslatot*

CHEAT

Railroad Tycoon 2

Játék közben nyomjuk meg a TAB-ot, és írjuk be, hogy „viagra", ennek hatására a városok rohamos növekedésnek indulnak populáció és épületek terén.

CHEAT

Fifth Element

A főmenüben üssük be valamelyik csaló kódot, majd válasszuk ki a New Game menüpontot.

Ralph	*Pálya kiválasztása*
David	*Végtelen lőszer*
Olivier	*Összes fegyver*
Fanette	*Összes tárgy*
Benoit	*Menézhetjük az összes movie-t*
Jerome	*Pajzs*
Joel	*Mindegyik csalás aktív lesz*

CHEAT

Heretic 2 demo

A konzolban írhatjuk be a cheateket:

Plybetter	*Isten mód*
Suckitdown all	*Megkapjuk az összes tárgyat*
Victor	*Minden szörny meghal a pályán*
Suckitdown chicken	*Csirke-mód*
Kiwi	*Falonátjárás*
Aquaticape	*A célzásra segít rá*

CHEAT

Rainbow Six

Játék közben nyomjuk be az aposztrófot ('), amelynek hatására megjelenik a cheat ablak. Ide írhatjuk be a kívánt kódot:

Teamgod	*Isten mód*
5fingerdiscount	*Maximális lőszer*
meganoggin	*Nagyfejű lesz mindenki*
clodhopper	*Nagy keze-lába lesz mindenkinek*

CHEAT

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

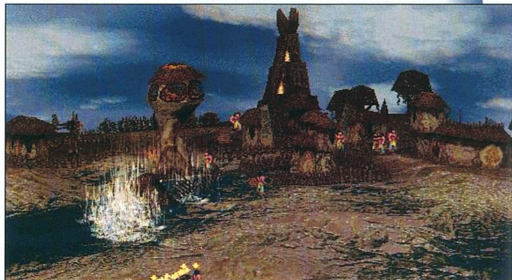
▼ CARMAGEDDON 2

Zseniális alapötlet, az autó-szimulátorok és a first person shooterek tökéletes összeolvasztása – lelkendeztek a Carmageddon rajongói a második rész megérkezésekor. Esztelen öldöklés, értelmetlen pusztítás, a vandalizmus himnusza – rímel a Carmageddon-ellenzők táborának kórusa. Lássuk, a sajtóban milyen visszhangot váltott ki az Autókalipszis Most...

„Hogy drága jó íróimat idézzem, „mindent összevetve" jól sikerült a Carmageddon 2. Nem érzem elcsépeltnek, mert szerintem sok újítás van benne, lényegesen több mint mondjuk egy Tomb Raider 2-ben vagy 3-ban. Érthetőbb lett a kezelőfelülete, bár még mindig körülményes kissé a használata. Jó szórakozást nyújtott, s van egy érzésem, hogy fogjuk még hálózatban játszani – a multiplayer részen ugyanis szintén javítottak, nem is beszélve az új játéklehetőségekről." – PC-X

„A játék valójában nem több, mint egy kicsit „megcsavart" Carma 1, nem igazán hoz új ötleteket – tulajdonképpen jobban illene rá a Carmageddon 1.5 cím. Jobb, mint az első rész, és élvezetesebb vele a játék, de nem több egy szimpla folytatásnál, egy „második rókabőrnél". Ha soha nem játszottál a Carmageddonnal, ez a te játékod, de mivel nem tartalmaz semmi igazán radikális változást, azt kell mondanom: jó-jó, de nem igazi áttörés..." – Games Domain

„A pályák változatosak, a küldetések nehezek, de nem lehetetlenek. A járókelők is sokkal részletesebben vannak megrajzolva, mint az előző részben. Max Damage visszatérése mindenesetre bizonyára sokaknak jelent örömöt, hiszen sokan megkedvelték az első Carmageddont. Szerintem aki ebbe a kategóriába tartozik, az nem csalódik a folytatásban sem, akinek pedig csak a grafikával voltak kifogásai az előző résznél, az is rájön, hogy milyen jó játék ez." – PC Dome

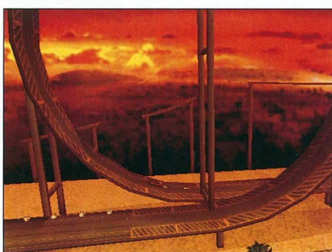












▼ POPULOUS: THE BEGINNING

A The Beginning a PCZED-ben mindent megnyert, amit csak lehetett: novemberben a hónap játéka volt, aztán első lett az Év Játéka-szavazáson, és most is vezeti mindkét toplistánkat. Az eset nem egyedi, az egész világsajtó egy emberként borult le a Populous harmadik részének nagysága előtt...

„Hosszú idő óta végre egy kaland, ami nem unalmas és nem hasonlít a többire. Ez végre megmozgatta a fantáziámat. Eltalálták a hangulatot, kellemes a játékmenet, igényesen kivitelezett a játéktér, jó a kidolgozása, nincsenek apró, kellemetlen hibák benne, nagyon hosszú ideig lekötött és kellőképpen nehéz volt. Az emlékek egy életre beleégtek emlékezetembe, és azt hiszem, kellemes nyomot hagyott bennem." PC-X

„Akkor látszik igazán egy-egy játék nagysága, amikor végigtekintesz az utóbbi években megjelent több száz középszerű játékon. Ilyenkor értékeled csak igazán a Civilizationt, a Sim Cityt vagy a Populoust. Az ilyen klasszikusok folytatásai kétfélék lehetnek. Az első az alapjáték finomítása, grafikai feltuningolása (lásd Populous 2 vagy Civilization 2). A The Beginning nem ezt az utat választotta: mert változtatni, és a Bullfrog egy egyszerűen '98-as színvonalra emelt isten-szimulátor helyett egy igazán eredeti és zseniális játékkal lepett meg bennünket..." - GameSpot

„Személyiség. Néhány játékban megvan, sokból hiányzik. Esetünkben a személyiség nemcsak egy játékhoz, hanem egy egész fejlesztőcsapathoz kapcsolódik. A Bullfrog játékai mindig is eredetiségükről, ötletességükről és magas színvonalukról voltak híresek. Legutóbbi játékuk, a Dungeon Keeper örök kedvencem volt, így sokat vártam a The Beginningtől is. Nos, a játék nem egyszerűen a harmadik felvonása az isten-szimulátorok ősének, sokkal inkább összefoglalása, esszenciája a trilógiának." – Adrenaline Vault







▼ SIN

Sin vagy Half-Life? Ez volt a karácsonyi first person shooter-piac nagy kérdése, mind a vásárlók, mind az érintett kiadók számára. Mivel az Activision játéka néhány héttel előbb jelent meg, most lássuk a játékmagazinok Sinről alkotott véleményét!

„Bűn? Bűn! Megjelent a Sin, olyan állapotban, ami teljesen méltatlan mind a játékhoz, mind a fejlesztőkhöz, csalódást okozva azoknak, akik nem feledkeztek meg róla a Half-Life árnyékában sem, és izgatottan vártak rá több mint egy éve. Bízva a Ritualban, megelőlegezem az 5-öst, de legyen világos mindenki számára, hogy ha nem jön ki a patch, vagy nem javít jelentősen a jelenlegi állapoton, inkább az ablakon hajigálnám ki a pénzem, minthogy erre költsek!" – PC-X 5/5

„A Sin a legjobb pillanataiban olyan, mint egy akciódús képregény vagy film – a fegyverek fantasztikusak (a nők szintén...), pörög az akció, folyik a vér... A pályák precízen kidolgozottak és legtöbbjük nagyon jól is néz ki. Az egész valahol a Duke Nukem 3D-re emlékeztet, amit szintén az interaktivitás emelt ki a szokványos 3D akciójátékok közül. A Sint a first person shooterek legmegrögzöttebb rajongóinak készítették – ha közéjük tartozol, ne hagyd ki!" – GameSpot

„A Sinről sok rosszat nem lehet elmondani, a történet jó, a grafika remek, a játékmenet pedig izgalmas. Mi kell még ezen kívül? Talán egyvalami dobta volna meg a játékot, ha a látványosabb Unreal engine-re alapoznak a készítők. Lehet, hogy a Sin 2 már ezt fogja használni? A folytatás megjelenésére mindenesetre még várni kell, hamarosan viszont egy küldetéslemez jelenik meg a játékhoz, 13 új pályával." – PC Dome







Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

Ez a történet egy háborúról szól. Egy háborúról, amelynek kimenetelét elsősorban a gyors reflexek és a hadtestek száma dönti el. Gondolkodásra itt nincs idő. Küzdünk *vagy* meghalunk. Esetleg küzdünk *és* meghalunk. Vagy *nem* küzdünk *és* meghalunk. Esetleg küzdünk *kizáró vagy* meghalunk. Hé, most hogy is van!? Bonyolult dolog ez a logika. Éppen ezért a következőkben a logikát félreteszszük, mert semmi szükség nem lesz rá...

I. FEJEZET

Villédzser, vörker, hárveszter



kis család éppen vacsorához készülődött. Körbeülték mind a négyen az egyetlen szobából álló takaros kis házikót (melyből legalább 30 sorakozott egymás mellett zárt sorokban) és mindannyian kíváncsian méregették a középen gőzölgő, de egyelőre még fedett tálat. Végül a család legifjabb tagja nem bírta tovább, és feltette a kérdést :

– Papa!

– Tessék fiam...

– Mi van ma vacsorára?

– Mi lenne? Kaja.

– Kaja. Megint kaja. Minden áldott nap csak kaja van,semmi más. Semmi változatosság. Kaja, kaja és kaja.

– Nézd fiam, meg kell tanulnod, hogy nehéz a peonok élete. Egész álló nap csak kaját gyűjteni, fát vágni, követ bányászni, nemesfémeket fejteni... Holnap is lesz elég bajom, fel kell építenem egy istállót a piactér végére. Még azt sem tudom, merre fogok találni 50 fát és 25 követ. A múlt héten egy újonnan jött görény kivágta az összes fát az erdőből. Az anyját! Hát mire vág ez fel? Még múltja sincs! Egyszer csak megjelent a kezében egy hatalmas baltával, és nem kérdezett senkit-semmit, hogy szabad-e, hanem elkezdte kivágni AZOKAT a fákat, amelyek már akkor is itt voltak, amikor mi jöttünk.

– Papa, mi honnan jöttünk?

– Ne vessz el a részletekben fiam! Épp azt ecsetelném, hogy ezen a helyen semmit nem jelent a származás, a dicső múlt és az eddig elért eredmények!

– De...

– Ráadásul elegem van abból, hogy mindent kézzel kell elvégeznünk. Bezzeg nyugaton már fejlett gépekkel dolgoznak az emberek. A szomszédék voltak kinn nyaralni, és látták az országútról, hogy a fűszert (szomszéd szerint valami fűszer volt) KOMBÁJNNAL aratták le. Nem ám kézzel! Azt mondták azért van, mert a tibérijum vagyhogyishívják mérgező és nem lehet rajta csak úgy dolgozni. Ezt én persze nem hiszem el. Szerintem ezt csak az itthoni politikusok találták ki, mert nem akarják beismerni, hogy nyugaton fejlettebbek nálunk! A sok szemét politikus! Az egyetlen, ami megvígasztal, hogy ők is csak kaját tudnak enni. Még van pofájuk belehazudni a arcomba! Tudod mit mondtak a múltkor? Hogy örüljek annak, hogy a földből nem jön elő egy óriási hernyó és nem nyel le keresztbe. Mit mondjak, körberöhögtem őket. Lehet, hogy peonok vagyunk, de HÜLYÉK nem! (A család két női tagja összenézett, majd eltették az eddig olvasott „Dűne" feliratú könyvet)

Ebben a pillanatban két talpig páncélba öltözött alak rúgta be az ajtót. A sisaktól nem látszott az arcuk, és az oldalukon szép hosszú kard lógott vércsatorna nélkül. A fejük felett egy zöld csík látszott, de ez az egyiküknél rövidebb volt egy kicsit. Látszott, hogy ez a fickó valahol pórul járhatott, mert itt-ott be volt horpadva a páncélja. A másik egy kicsit magasabb volt, mindene makulátlan tisztaságban csillogott-villogott és a zöld csíkja is elég hosszú volt. A család értetlenül nézett rájuk, csak a Papa kezdett el mindjárt ordítozni:

– Hát már kajálás közben sem hagytok békén? Mi van már megint? Csak parancsolgatni tudtok! Csináld meg ezt, javítsd meg azt... Utálom a hadseregе...

– Kuss! – jegyezte meg nemes egyszerűséggel a magasabbik. Vannak itt nálatok betegek, vének és magatehetetlenek?

– Miért?

– Sajnos nem lehet több egységet gyártani, mert megtelt a populációlimit, és...

– És ezek még azt hiszik magukról, hogy műveltek...? – dörmögte közben Papa a fiának

– ...parancsot kaptunk, hogy kivégezzük a véneket és a betegeket, hogy még több katonát gyárthassunk – fejezte be az alacsonyabb páncélos a mondatot.

– Ja. És a férjed tovább röhög rajtunk, istenuccse, őt is magunkkal visszük!

A kedves papa most már a földön fetrengett a röhögéstől, közben sikerült kiborítania a kaját a tálból, ami így lehuppant mellé a földre. Egy nagy barna kocka volt, „Kaja – 2 egység" felirattal. Papa közben már sírt a röhögéstől :

– Háháhá! Ostobák, háháháááhááháá!

A magasabbik katona ezt egy idő után megunta, és felrántotta a földön fetrengő peont. Megragadta a grabancánál, és elkezdte kifelé vonszolni. Papa közben csak egyre röhögött.

– Olyan hülyék vagytok, hogy a negró világít a szátokban, háháháhhááää! Nem tudtok megölni, mert ugyanolyan színű a munkaruhám, mint a páncélotok! Hát nem értitek? Nem tudtok megölni, ehhehhehhee. Hülye páncélfejűek!

– Ó, ezt mi is tudjuk – mondta a magasabbik, miközben a papa zöld csíkját simogatta. Azt fogjuk tenni, hogy összegyűjtjük a sok hozzád hasonló hasznavehetetlen ostoba peont, és megtámadtatjuk veletek az ellenség faluját. Fegyvert persze nem kaptok, sőt, azt hiszem még a ruhátokat is elvesszük, úgyse lesz rá szükségetek. Hehe. Meghalni mentek. Az ellenséges íjászok majd jót röhögnek a markukba egy csoport pucér peon láttán. Hehe.

Papa szemei elkerekedtek.

– NE! Ezt nem tehetitek! Mi együtt vagyunk! NE! Kérlek, kérleeek, ne!

– Nincs vita. – válaszolta nyugodtan a katona, majd berúgták maguk mögött az ajtót, és magukkal vitték Papát. Egy ideig még hallani lehetett a peon rimánkodását, majd az is elhalkult...

(folytatjuk...)

Legújabb  megjelenések



Br. 8.990 Ft

Br. 4.990 Ft

Br. 9.990 Ft



Br. 7.990 Ft

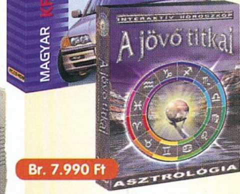
Br. 7.990 Ft

Br. 6.990 Ft



Br. 5.990 Ft

Br. 7.990 Ft



Br. 7.990 Ft

JT 272 PC Dominator

Logic 3

- Analóg joystick számítógépekhez
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő vezérlés
- LED kijelzés
- 4 db félautomata és automata tűzgomb
- Jobb és bal kezes mód
- CH/Thrustmaster kompatibilis

8.990 Ft+Áfa

JT 226 Kormány és pedál

Logic 3

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

15.990 Ft+Áfa

JT 273 PC Terminator

Logic 3

- Analóg joystick
- Automata kalibrálás
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/balirányú csűrés vezérlő
- 4 db félautomata és automata tűzbomb
- CH vagy Thrustmaster

7.990 Ft+Áfa

Smile



Minőség

Ergonómia

Design

Biztonság

Garancia

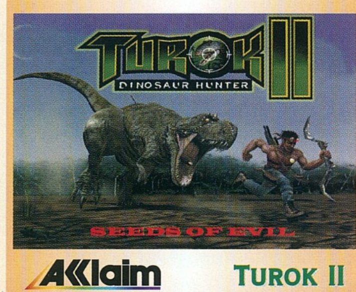
- SVGA felbontás 1024x768
- Non interlace, 0.28 dot/inch
- MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés, energiatakarékos üzemmód

1+2 év garancia
Smile Monitor disztribúció

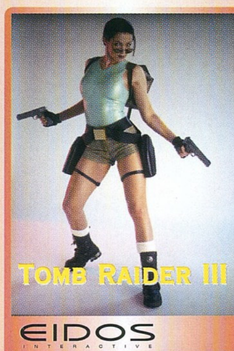
Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól

HARDLINE™ Termékcsalád

- ✓Teljes PC konfigurációk
- ✓CD-ROM meghajtók
- ✓SB kompatibilis hangkártyák
- ✓Floppy meghajtók
- ✓Külső és belső faxmodemek
- ✓Játékpadok, botkormányok
- ✓Aktív hangfalak
- ✓Számítógép kábelek
- ✓CD tokok
- ✓Tisztító folyadékok
- ✓Egerek, egérpadok
- ✓Egyéb kiegészítők



Acclaim TUROK II



EIDOS INTERACTIVE





1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu

Fallout 2

Arroyo

A Fallout 2 méretben, nehézségben és bonyolultságban egyaránt felülmúlja elődjét. Ez a leírás azoknak kíván segíteni, akik elakadtak benne valahol. Az egyes helyszíneket nem fontos az alábbi sorrend szerint bejárni, de így a leglogikusabb. A helyszíneknél először mindig a játék fő feladatára, a G.E.C.K. megtalálására vonatkozó információkat közöljük, majd a helyszínen vállalható kisebb küldetéseket. Utóbbiak közül egyet-kettőt mindig teljesítsünk, mert karakterünk csak így tud megfelelő iramban fejlődni (ne felejtsük el felmarkolni a küldetés jutalmát a megbízótól!).









Kis falunk templomában kezdődik a kaland, ahol éppen egy próbát kell kiállnunk. Ez a próba nem nagy dolog, csupán végig kell rohannunk a templomon és megölni a szembejövő hangyákat, illetve skorpiókat. Ha megmérgeződünk, ne essünk kétségbe, a templomban található ellenméreggel (Antidote) meggyógyíthatjuk magunkat. Valahol van egy zárt ajtó a templomban, ezt a tőle nem messze található robbanószerrel intézhetjük el, s így juthatunk el a pusztakezes harcban legyőzendő főellenfelünkhöz. Ezek után megkapjuk öltözékünket, majd visszakerülünk a faluba, ahol a boszorka előadja a játékon végigvonuló nagy küldetést. A G.E.C.K. névre hallgató túlélőcsomagot kell megtalálnunk és elszállítanunk Arroyóba. Némi támpontot is ad az öreg hölgy: egy kulacsot, amely a 13-as Pincéből származik (feltételezhető tehát, hogy ott lesz a G.E.C.K. is). A kulacsot egy Vic nevű úriember hozta, aki a faluból keletre, Klamath felé távozott. Tankoljunk fel tehát, majd irány Klamath!

Mellékküldetések:

- Ha legalább 6-os Perception képességünk, a hídnál strázsáló őr lándzsáján észrevesszük, hogy élesebb, mint a miénk. Érdeklődésünkre elárulja, hogy egy kovakővel a miénket is meg tudja élezni (ha nincs lándzsánk, nekünk adja az övét). Kovakövet Marlistól szerezhetünk (megvásárolhatjuk három Healing Bagért, de el is lophatjuk).
- Hakunin, a sámán megkér bennünket, hogy tisztítsuk meg a kertjét a támadó növényektől. Tegyünk így. Egyébként Hakunin bármikor készít nekünk egy Healing Baget, ha viszünk neki egy Broc flowert és egy Xander rootot.
- Testvérünk azzal bíz meg, hogy találjuk meg a kutyáját. Az elkószált ebre a gekkók erdejében találunk rá, és néhány gekkó kiirtásával juthatunk el hozzá.
- Ha Repair képességünkkel megjavítjuk a kutat, 100 XP-t kapunk.

Klamath

Itt megtudjuk, hogy Vic valószínűleg a néhány napi járóföldre levő Den nevű bűnbarlangba távozott. Mielőtt azonban odamennénk, nézzünk körül itt, és mindenképpen vegyük fel Vic rádióját a kunyhójából.

Mellékküldetések:

- Ardin Buckner elpanaszolja, hogy férje, Smiley eltűnt a Toxic Cavesben (a város mellett található a térképen). Keressük meg és szabadítsuk ki, mire ő hálából megtanít arra, hogyan lehet egy gekkót megnyúzni. Mivel az aranygekkó bőre 125 dollárt ér, ezzel a képességünkkel egész kis vagyonra tehetünk szert. A barlangokban gumicsizmában lépjünk a zöld tócsákba, így nem fogunk sebződni.
- Whiskey Bob arra kér, hogy indítsuk újra a szeszfőző gépet. Ezt a délre fekvő gekkós teleptől délnyugatra tehetjük meg.
- A nyugati oldal alatti csatornákban hemzsegnek a patkányok. Ha beszélünk Jeremyvel, nekünk is adja az oda vezető ajtó kulcsát. Ezután már lemászhatunk és kiirthatunk minden patkányt. A csatorna túloldalán kimászva egy autóból felvehetjük a Fuel Regulatort.
- Némi XP-ért segíthetünk Torrnak a kétfejű tehenet őrizni. Nem nagy ügy, csak néhány skorpiót kell megölni.

Den

Vic-et itt tartja fogva egy Metzger nevű rabszolgakereskedő. Ha elvisszük neki Vic rádióját és 1000 dollárt, megválik az „árutól", Vic pedig csatlakozik hozzánk. Vic elmondja, hogy a kulacsot egy Ed nevű embertől kapta, aki Vault Cityben lakik.

Mellékküldetések:

- Egészen nyugatra találjuk Smittyt, akitől a Fuel Regulator és 2000 dollár ellenében megszerezhetjük kocsinkat.
- Lara és Tyler bandája rivalizálnak egymással. Ha Lara kérésére beszélünk Metzgerrel, majd kiderítjük, milyen árut őriznek Tylerék a templomban, végül azt is kiszedjük a templom őréből, hogy este leisszák magukat, akkor Larával tarthatunk, hogy elintézzük a Tyler-bandát. Sok-sok XP...
- Mom kérésére egy Stimpackért elvihetünk Smittynek egy adag kaját.
- Ha Mom vendéglőjében beszélünk Karllal, elpanaszolja, hogy elkergették a Haunted Farmról, amely Modoc mellett található.
- Becky eléggé lehetetlen küldetésekkel bíz meg bennünket, ezekkel ne is törődjünk...
- Anna, a szellem éjfélkor kísért egy délnyugati házban. Kérdésünkre elpanaszolja, hogy nem találja nyakláncát. Ha ezután beszélünk Mommal, majd Joeyval, előkerül a nyaklánc.

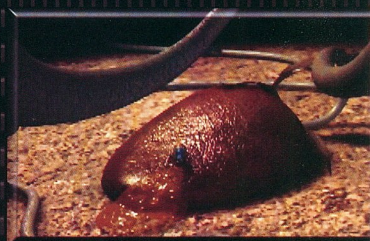
Modoc

Vault Citybe igyekezvén útba esik Modoc, ahol csak kisebb küldetések várnak ránk.

Mellékküldetések:

- Modoc mellett található a Haunted Farm, amelyről Karl beszélt. A két falut ki kell békíteni egymással, és tisztázni a köztük esett félreértéseket (például egy halottnak hitt kisfiút kell visszavinni Modoc-ba). Ha sikerül a békítés, Denben szólhatunk Karlnak, hogy hazamehet.
- Modoc pincelejárója alatt egy kötorlaszt találunk, amelyet a következőképpen tudunk felrobbantani: szóljunk követőinknek, hogy várjanak meg fent, majd ereszkedjünk le, állítsuk be az időzítőt három percre, és azonnal másszunk vissza. A robbanás után már eljuthatunk a lenti óriáspatkányhoz, akinek a fészkéből egy órát vehetünk fel. Ezzel az órával a Farrel és Cornelius közti vitát simíthatjuk el.
- Farrel kérésére irtsuk ki a patkányokat a kertjéből.





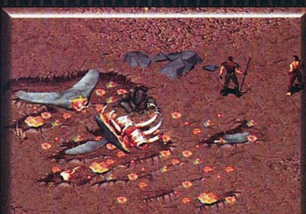
Vault City és Gecko

Ez a két város egymás mellett található, és az itteni teendők is szorosan összefüggnek. Vault Cityben van egy pince, de csak akkor engednek le, ha teljes jogú polgárok vagyunk (ezt Lynette-tel kell megbeszélni; a bejáratnál vennünk kell egy Daypasst, hogy beengedjenek hozzá). A polgársághoz azonban el kell intézni, hogy Gecko atomerőműve ne fertőzze tovább Vault City vizét. Ehhez először is menjünk be a Geckói erőműbe, ott beszéljünk Festusszal, majd nézzünk bele a számítógépbe. A gép hiányolni fogja a Hydroelectric Magnetosphere nevű alkatrészt. Ezt Vault Cityből szerezhetjük be, ha beszélünk McClure-ral és utána Randallal. Az alkatrészt vigyük vissza Geckóba, majd Festusszal szereltessük be. Ezzel az erőmű-probléma megoldódott, lemehetünk a pincébe, ahol megkapjuk a 15-ös pince helyét. Mielőtt odamennénk, nézzünk körül azokban a városokban, amelyekről eddig információkat kaptunk. Először is irány New Reno!



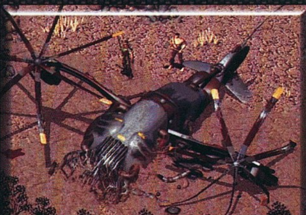
Mellékküldetések (Vault City):

- Egy nő megkér bennünket arra, hogy szabadítsuk ki a férjét. Az urat az egyik helyi őrnél lehet némi pénz ellenében kiduмálni.
- Ha jófiúk akarunk lenni, vehetünk 800 dollárért egy ekét a bejárattól nem messze nyomorgó parasztnak.
- A bár mellett egy kisgyerek szomorkodik, mert elvesztette a babáját. Ha visszahozzuk neki (a bár mögött találjuk meg), elárulja, hogy egy csavarkulcs van a kőrakás alatt.
- A csavarkulcsot és egy másik szerszámot Vic lányának, Valerie-nek kell adni.
- Thomas Moore, a helyi prédikátor azzal bíz meg, hogy szállítsunk el egy táskát New Renóba Bishopnak.
- A Pincében praktizál Dr. Troy, aki 1000 dollárt hajlandó fizetni egyetlen Jetért.
- Stark, a helyi őrparancsnok több munkát is ajánl. Mivel ezek sok mászkálással járnak, nem érdemes foglalkozni velük.



Mellékküldetések (Gecko):

- Festus megkér, hogy optimalizáljuk az erőmű teljesítményét az általa adott lemez segítségével. A lemezen található programot Vault City pincéjének központi gépén kell lefuttatni (előtte beszéljünk McClure-ral), majd visszavinni Geckóba, és az erőmű számítógépén használni.
- Ha leereszkedünk a csatornába, egy nagy patkányhoz jutunk, aki beavat a vallásába némi Cheezy Poofért cserébe.
- Percy legjobb barátját, Woodyt hiányolja, és megkér, hogy keressük meg őt. Woodyt Denben múmiaként mutogatja egy szélhámos. Ha befizetjük a belépőt és megtekintjük a múmiát, Woody kiszabadul és hazatér.



Rablótanya (Raider's Camp)

Mivel New Renóba menet útba esik a rablótanya, ugorjunk be a banditákhoz. Lynette már említhette, hogy mennyi baja akadt ezekkel a rablókkal. Tegyünk neki szívességet: öljük meg mindet (nem árt, ha eddigre már tekintélyesebb tűzerő és egy-két NPC is található a csapatban). A három vezér dögcédulája adja össze a lezárt doboz kódját, amelyben néhány dokumentumot találunk. Ezekből kiderül, hogy Mr. Bishop áll a rablótámadások mögött. Vigyük el ezt az információt Vault Citybe Lynette-nek.



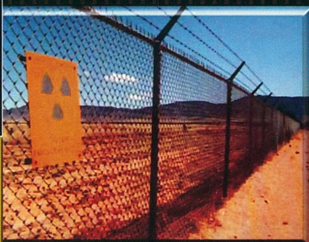
New Reno

New Reno egy nagyobb város, ahol négy maffiacsalád uralkodik: Wright, Salvatore, Marino és Bishop. Mindegyiknél vállalhatunk kisebb-nagyobb munkákat (családonként hármat), és itt nagyon megszedhetjük magunkat (ha az összes munkát elvégezzük, elismert emberek leszünk és sok kedvezményt kapunk). Egy kisebb gondunk lesz itt: megérkezésünk után ellopják a kocsinkat... Ha megkérjük Jimmy J-t, az utcán tenfergő besúgót, elvezet bennünket abba a szervizbe, ahova a tolvajok vitték a kocsit. Ugyan az autót a helyiek megölésével is visszakaphatjuk, mégis vásároljuk inkább vissza a szerviz tulajától, mert így némi pluszt is kapunk hozzá: egy olyan elemet, amellyel egy hétig működik az autó (ez az elem egyébként később itt cserélhető). New Renóból a közeli Sierra Army Depot felé távozzunk.



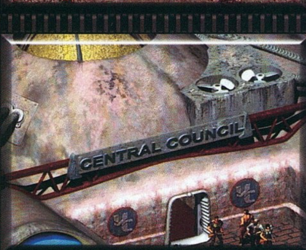
Mellékküldetések:

- Nyugaton található Eldrich fegyverkereskedése, ahol rengeteg jó árut vehetünk. Eldrich megfelelő fizetségért fel is tuningolja Magnumunkat, Catter Produnkat, FAL-unkat vagy az Assault Rifle-t. Ha megkérjük, hogy engedjen le a raktárába, az ott dolgozó úrral Flame Throwerünket is megizmosíthatjuk.
- Mordino munkái:
  1. Egy csomagot kell elvinni a város melletti farm istállóiba (Stables) – egyébként itt szedhetjük fel Myront is.
  2. A Corsican testvérektől be kell hajtani tartozásukat (mellesleg itt beugorhatunk egy pornófilmbe is, de nem érdemes, mert rontja a hírünket...)
  3. Meg kell ölni a Salvatore-család fejét.
- Szedjük ki a Desperado Kaszino alagsorában lebzselő Lloydból, hol van Salvatore pénze, akit öljük meg, majd térjünk vissza a pénzzel.
- Bishop munkái:
  1. Juttassuk el Vault Cityből, T. Moore-tól a táskát Bishopnak.
  2. Tegyünk róla, hogy NCR-ben Westint „balesetet érje".
  3. Öljük meg NCR-ben Carlson alelnököt.
- Wright munkái:
  1. Tudjuk meg, ki ölte meg Richard Wrightot. Beszéljünk az utcai spiclikkel (Jimmy J, Rednesco és Jules), majd érdeklődjük meg Keith Wrighttól, hogy melyik volt Richie szobája. A szobában egy Jetet találunk, amelyről kiderül, hogy mérgezett. Ezután















Wrightéktól tudakoljuk meg Richie sírjának helyét, és a hullát Doctor skillünkkel vizsgáljuk meg. Ezután vigyük a mérgezett Jetet Rednescóhoz, aki elárulja, hogy Salvatore rendelte meg tőle az árut. Vigyük meg a hírt Wrightnak.

2. Öljük meg Salvatorét (mily meglepő...).
3. Derítsük fel a Sierra Army Depotot.

- Jungle Gymben a bokszolók kiütésével megszerezhetjük a Prizefighter karmát.
- Ha feltörjük Bishop széfét, érdekes iratokat találunk Vault City rablótámadásaival kapcsolatban. Ez biztos érdekelné Lynette-et.
- Miután összeismerkedtünk Bishoppal, megcsinálhatjuk azt a szemétséget, hogy lefekszünk a feleségével, majd a lányával, végül kifosztjuk mindkettőjük szobáját...

Sierra Army Depot

Jól védett és veszélyes helyszín, de ez nem akadályoz meg bennünket abban, hogy felderítsük. Mivel a SAD tele van csapdákkal, erőterekkel és ellenőrző számítógépekkel, mindent vizsgáljunk meg, és lépésről lépésre, gyakran mentve haladjunk. A csapdákat Traps képességünkkel fedezzük fel, az erőterek emittereit Repair képességünkkel iktassuk ki, a szükséges jelszavakat pedig úgyis meg fogjuk találni. Mivel retina-azonosítókkal is találkozni fogunk, szükségünk lesz két szemre, mégpedig Dixon és Clifton szemeire. Ha jól csináljuk, nem szólal meg a riasztó, és a SAD negyedik szintjén még egy robot NPC-re is szert tehetünk. Ha befejeztük itteni ténykedésünket, vegyük utunkat Broken Hills felé.

Broken Hills

Ez is egy olyan hely, ahová a fő küldetés szempontjából nem létfontosságú elmenni, de sok jó felszerelés és XP vár ránk. Ha megszedtük magunkat, irány Redding. Ha ellopják a kocsinkat, a New Renónál leírtak szerint járjunk el.

Mellékküldetések:

- Ha Francist lenyomjuk birkózásban, kapunk egy Power Fistet.
- A főbányász arra kér, javítsuk meg a légtisztítót. Ehhez Denbe kell visszamennünk, ahol Renescutól szerezhetjük meg a javításhoz szükséges alkatrészt. Ezután Broken Hillsben magunknak kell megjavítani a légtisztítót.
- Az erőmű szabályozóval Eric házának energiaellátását növeltethetjük meg (többször kell próbálkozni).
- Az öreg ghoulok otthonában az egyik ghoul egy kincs rejtekhelyét adja egy „Cats Paw" magazinért.
- Az egyik tudósnak intelligens skorpiója van, akivel három tesztben (gyorsaság, célzás, intelligencia) össze is mérhetjük erőnket. Az IQ-próbával gondjaink lesznek, ezért keressük meg az intelligens növényt, és ültessük ki az öreg ghoulok otthona elé. A növény elárulja, hogyan lehet legyőzni a skorpiót az intelligencia-tesztben.
- Ha megoldottuk a város minden gondját, a seriff csatlakozik hozzánk.

Redding

A városban három bányatársaság működik (Wanamingo, Morningstar, Kokoweef), ez határozza meg az itteni politikai erőviszonyokat. Bővebbet a főutca délnyugati részén ácsorgó hölgytől tudhatunk meg. Ha beszélgettünk mindenkivel, maradhatunk teljesíteni néhány apró küldetést, de ha már elég erősnek érezzük magunkat, távozzunk New California Republic felé.

Mellékküldetések:

- A Wanamingo bányától délre találunk egy generátort. Ha megjavítjuk, leereszkedhetünk a bányába. Itt néhány szörny megölése után átkutathatjuk a szinteket és egy chipre bukkanhatunk (ajánlott, hogy Marcus eddigre már legyen a csapatban). A chipet vigyük Ascortihoz.
- A seriffnek négy feladata van számunkra. Először arra ad parancsot, hogy lakoltassuk ki Rooney özvegyét. Az erőszak helyett inkább fizessük ki az özvegy tartozását. Második feladatként a Malamut Saloon elleni támadás kivizsgálását kapjuk. Beszéljünk Louval a szalonban, ő elmondja, hogy egy morningstari bányász megkéselte az egyik lányt. Irány a Morningstar bánya, ahol rábukkanunk a rendbontóra, akit annak rendje és módja szerint be is kasztnizunk. Harmadik megbízásként a bárban kell letartóztatnunk Blasphemous Bette-et és csapatát, utolsó feladatunk pedig Frog Morton bandájának likvidálása lesz.
- Sírt rabolni nem érdemes, mert csökkenti a karmánkat...

New California Republic (NCR)

Ez a város neurotikusok gyülekezete. Csak eltett fegyverrel mászkálhatunk, kinn kell hagyni csapattagjainkat a város bejáratánál, és vigyázni kell minden mozdulatunkra, ellenkező esetben nekünk esnek. Mindenekelőtt a belvárosban található két doktorral érdemes beszélnünk, ők az elsők, akik érdemlegeset tudnak mondani a 13-as Pincéről. Innen inkább a 15-ös felé távozzunk.

Mellékküldetések:

- Vorlis a rabszolgatelepen megkér arra, hogy készítsünk térképet a csövesek területéről (belváros, északkeleti rész). Ha ezután beszélünk a csövesekkel, megkérnek, hogy segítsünk nekik megölni Vorlist.
- A belvárosban találkozhatunk egy kislánnyal és egy robottal. A kislány arra kér, intézzük el azt a rendőrt, aki fel akarja robbantani az erőművet. Nosza, lőjük le a zsarut, mielőtt be tudná fejezni a dolgát, majd markoljuk fel a Rawhide bárból a jutalmat.
- A polgármester bizalmát azzal nyerhetjük el, ha Dusty kantinjában megverjük Hosst.
- Az egyik bejárati épület sarkán lebzsel egy rend-

őr, akitől megtudhatjuk, hogy Westonnál és Tandi elnöknél valószínűleg találunk munkát. Tandi a 15-ös pince problémájának megoldására kér fel bennünket.

- Weston (akinek megölésére Bishoptól kaptunk megbízást) Bishop eliminálására bérel fel. Ezután Bishopnál előadva a történetet, újabb munkát kapunk.

A 15-ös pince (Vault 15)

A 15-ös pincét néhány jogtalan letelepülő lakja. Ha elnyerjük bizalmukat (és elintézzük azokat, akiknek ez nem tetszik), eljuthatunk a harmadik szinten a pince komputeréhez, ahonnan megtudjuk a 13-as pince koordinátáit. A zárt ajtóhoz a polgármestertől kapjuk meg a piros kódkártyát. Sokat fogunk harcolni, ezért érdemes gyakran meglátogatni Doc Jonest, aki amellett, hogy meggyógyít, információkat is ad egy Darion nevű gazemberről. Ha végeztünk itteni teendőinkkel, látogassunk el a katonai bázisra (Military Base).

Mellékküldetések:

- Beszéljünk Rebeccával eltűnt lányáról, majd kérjük Dalia segítségét. A lányt, Chrissyt egy Phil nevű őrtől dumálhatjuk ki, de beszélgetés helyett a behatoló-csapdasemlegesítő módszerrel is kiszabadíthatjuk. Akciónk néhány őrnek nem fog tetszeni, ezért megfelelő tűzerővel készüljünk.
- A második szinten Science, majd Repair képességünkkel megjavíthatjuk a generátort.
- NCR polgármestere, Tandi egy alkatrészt kért tőlünk. Ezt a harmadik szinten találjuk meg egy szekrényben.
- Szintén a harmadik szinten találunk egy számítógépet, amellyel az erőtereket kapcsolhatjuk ki és be.
- Ha összefutunk Darionnal, valószínűleg meg kell ölnünk őt... Róla és NCR-beli kémjéről a harmadik szint számítógépében találunk információkat.

Military Base

Nagyon kemény harcokban lesz részünk (mentsünk sokat). Egy San Francisco-térképet kell minden áron megszereznünk, amelyet az egyik sátorban találunk meg. A bázis egyébként többszintű, és a szintek közötti továbbjutáshoz az eddigiekhez hasonlóan robbantásra és generátorjavításra lesz szükségük. A második szinten mindenképpen vegyük fel a power armort, és a negyedik szinten Melchior megölése után a Gauss Pistolt és a holotape-et. Csak ezután távozzunk a 13-as pincébe!

13-as pince (Vault 13):

Végre itt vagyunk a 13-as pincében, ahol a G.E.C.K. található. Csak akkor lépjünk be, ha van nálunk speech module! A 13-as pincét halálkarmok lakják, akikkel nyugodtan beszélgethetünk. Vezetőjüknek, Guntharnak a harmadik szinten található központi számítógép megjavításával nyerhetjük el a bizalmát. A G.E.C.K.-et is tőle kapjuk, ha megtesszük, amit kér. G.E.C.K.-kel a zsebünkben vegyük az irányt szülőfalunk, Arroyo felé.

Mellékküldetések:

- Joseph az első szintről bármikor ingyen meggyógyít.
- A harmadik szinten megjavíthatjuk az Acélszövetség számítógépét a speech module segítségével.
- Gorlist, a könyvtárost a harmadik szinten toborozhatjuk be csapatunkba. A játék során az Enclave elrabolja Gorlis fajtársait, aki visszatér, hogy kiszabadítsa őket.

Arroyo (miután megszereztük a G.E.C.K-et)

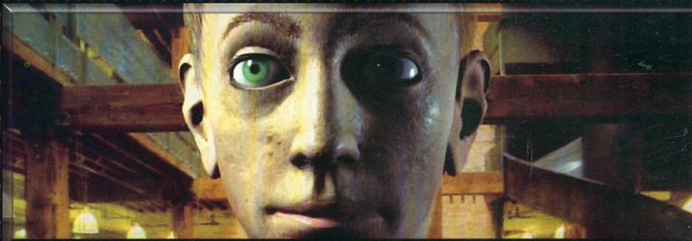
Hazaérve azt tapasztaljuk, hogy mindenkit elhurcoltak a faluból, csak a haldokló Hakunint hagyták nekünk hátra. Mielőtt a sámán kilehelné a lelkét, közli velünk, hogy egy Navarro nevű helyre vitték a falu lakóit. Természetesen a mi feladatunk lesz, hogy kiszabadítsuk őket; irány tehát Navarro!

Navarro

Mielőtt idejönnénk, ugorjunk be San Franciscóba, és beszéljünk az Acélszövetség képviselőjével, aki elárulja, hogy a navarrói őröknél hogyan kell blöffölni. Ezután gond nélkül bemehetünk Navarróba, ahol csak azért fogunk végigmasírozni a városon, hogy megtudjuk, az emberrablók most távoztak San Franciscóba... Ismét Friscóba vezet tehát az utunk, miután megszereztük a key fobot (több módja is van: dumálás, lopás, vérfürdő).







Mellékküldetések:

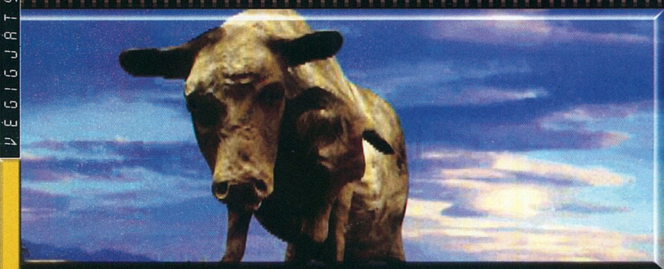
- Dr. Schrebernél raboskodik Xorn, a halálkarom. A doktort megölhetjük, mert hangszigetelt a szobája, az őrök nem fognak semmit hallani. Xorn ajtaját Gecko lila kártyája nyitja (ha megszólalt a riasztó, Xorn segíteni fog a harcban, egyébként távozik). Science képességünkkel juthatunk hozzá a verti-bird terveihez

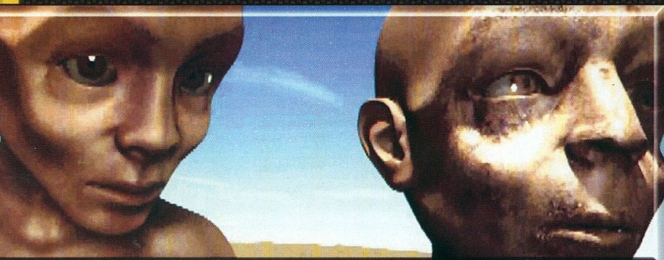
San Francisco

Találunk egy gazdátlan hajót, aminek segítségével eljuthatunk az Enclave tengeri olajkútjára. A hajót először meg kell javítani, fel kell tölteni üzemanyaggal és aktiválni kell a Navarróból hozott fobbal.

Mellékküldetések:

- Mielőtt csatlakoznánk a hubologistákhoz, le kell győznünk két bajnokukat. Ajánlott a szemenrúgás + futás kombináció.
- A verti-bird terveket juttassuk el az Acélszövetséghez, cserébe hozzáférhetünk számítógépükhöz, és fejleszthetjük tulajdonságainkat.
- A tankeren beszéljünk Badgerrel, aki képes behatolni az uralkodó és a hubologisták számítógépébe. Ereszkedjünk le a raktérbe, ahol néhány szörny megölése után kiszabadíthatjuk Suze-t.







Most már tudunk beszélni a kapitánnyal, aki arra kér, hogy a Nave chipet a Nave computeren használva javítsuk meg a hajót, majd töltsük fel üzemanyaggal.

- Üzemanyag-ügyben beszéljünk a hubologistáknál Dave Handyvel, aki Vikki Goldmanhoz küld. Vikkitől teljes jogosultságot kapunk a számítógéphez, innentől lehet hackelni, és meg lehet oldani az üzemanyag-problémát.

Olajkút (Englave Oil Rig)

Mielőtt idejönnénk, győződjünk meg róla, hogy nálunk van a G.E.C.K. és egy szerszám (tool). Ha navarrói advanced power armorban érkezünk, szabadon garázdálkodhatunk az itteni létesítményekben. Az NPC-ket hagyjuk a hajón, különben meg fognak halni, amikor felrobban az olajkút. Földijeinket és a 13-as pincéből elraboltakat az első szinten fogjuk találni, azonban mielőtt kiszabadítanánk őket, be kell járnunk az egész olajkutat. Az egyik szinten egy kilencszobás labirintuson kell átszenvedni magunkat, majd kicsit lejjebb Charles Curling ezredest kell megölnünk. Az elnökí szinten beszélhetünk magával az Államok elnökével, de mindenképpen meg kell ölnünk őt is, hogy megkaparintsuk kódkártyáját. A kártyával elhallgattathatjuk a riadót, és később elintézhetjük, hogy a védelmi lövegek megtámadják a bejáratnál dolgozó Horrigan ügynököt. A rektorszinten a számítógépbe belépve intézhetjük el, hogy a foglyok kiszabaduljanak és az olajkút felrobbanjon. Ezután kilenc percet kapunk a távozásra. Rohanjunk felfelé, és amikor találkozunk Granite őrmesterrel, győzzük meg, hogy a mi oldalunkon kell harcolnia. Fussunk tovább felfelé, majd a bejárati szinten az elnök kártyáját használva megejthetjük a már említett védelmi löveges mókát (Horrigant darabokra szedi a zárótűz). Ezután csak annyi a feladatunk, hogy utat vágjunk a hajóig, majd elmeneküljünk a robbanás elől. A küldetést teljesítettük, a G.E.C.K.-kel boldogabbá tettük a falu életét, megmentettük a világot, viszlát a Fallout 3-ig...

STÖKI

Nem-játékos karakterek

Kalandozásaink során kis csapatunkba toborozhatunk néhány lelkes követőt (számuk karakterünk karizmájától függ). Az alábbi jelöltek közül lehet válogatni:

Sulik: Klamath-ban, a Buckner-házban csatlakozik hozzánk, ha kifizetjük 350 dollár tartozását. Az elején érdemes megtartani, mert jól bánik a kétkezes kalapáccsal.

Vic: Középkorú férfi. Denben raboskodik, amíg meg nem vásároljuk 1000 dollárért. A játék kezdeti szakaszában jól jöhet pisztolyos és shotgunos segítsége, de hamar találunk majd nála jobbat. Vault Cityig mindenképpen vegyük be a csapatba, ő könnyebben szót ért a lányával...

Lenny: Ő egy ghoul, Geckóban szedhetjük fel, de mivel minden kétséget kizáróan a leggyengébb NPC, nem érdemes vele törődni.

Myron: A New Reno melletti farmon gyűjthetjük be, a pincében. Csak akkor csatlakozik hozzánk, ha előtte az egekig dicsérjük őt és képességeit. Hasznos tagja lehet csapatunknak, hiszen amellett, hogy tűvetővel harcol, képes arra, hogy xander rootból és broc flowerből Stimpakot készítsen.

Marcus: Egy mutáns seriff, aki Broken Hills összes rejtélyének megoldása után ajánlja fel szolgálatait. Lőfegyverekben jó a srác.

Cassidy: Vault City csaposa, aki rövid unszolás után úgy dönt, hogy követ bennünket. Közepes erősségű karakter.

Goris: A 13-as pince könyvtárosa, akit a helyi mészárlások után beszélhetünk rá az együttműködésre. Mivel ő valójában egy álcázott, halálkarom nevű brutális szörny (halálkaromként is harcol), mindenképpen szorítsunk neki helyet a csapatban.

K-9: Ezt a robotot Navarróban szedhetjük össze, miután megszereztük a terveket és egy motivátort (ezek segítségével aktiválhatjuk a robotot). Egész jól harcol...

Robobrain: Sierra Army Depot nem-játékos karaktere, szintén robot. Üzembe helyezéséhez szükségünk lesz egy agyra, némi orvosi gélre, és egy másik elpusztított Robobrain motivátorára. Érdemes besorozni, mert nagyon jó képességei vannak.

Rejtett utalások a Fallout 2-ben

A Fallout 2 készítői is csak emberek... Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a játékban elrejtett rengeteg poén, filmekre és személyekre való utalás és paródia, amelyek nagyon feldobják a hangulatot. Néhány ezek közül, a teljesség igénye nélkül:

Ha a Shift nyomva tartása mellett rákattintunk a főmenüben a Credits menüpontra, a fejlesztők játék készítése közben elsütött poénjait, aranyköpéseit olvashatjuk el.

A világtérkép mellett található földgömbös Vault-Tec logón két kódot találhatunk: L5-AA23 és TK-421. Mindkettő utalás a Star Warsra: Leila hercegnőt a Halálcsillag ötös szintjén (Level 5, L5) tartották fogva, az AA-23-as cellában, TK-421 pedig annak a birodalmi rohamosztagosnak az azonosítója, akinek a páncéljába Luke beöltözött. A filmben fel is hangzott a páncél rádiójában a felszólítás: „TK-421, miért nem vagy az őrhelyeden?"









NCR-ben találhatunk egy Dorothy nevű kislányt és egy Toto nevű robotot, aki mindenhova követi őt. Úgy látszik, a készítők olvasták az Óz, a nagy varázslót...

Vault Cityben az egyik karakter állandóan a „Maybe" című dalt énekli - ez a Fallout 1 főcímzenéje volt...

Sierra Army Base-ben találhatunk egy lemezt, amely egy bizonyos Dr. H. Lecter tulajdonát képezi. Aki látta a Bárányok hallgatnak című filmet, az sejtheti, hogy milyen disznóságok vannak a lemezen...

Geckóban a bárban játszhatunk a Tragic: The Garnering nevű kártyajátékkal...

Klamath-ban Whiskey Bob a következőképpen írja le Den városát: „Nem hiszem, hogy van még más hely, ahol ennyi bűnöző és söpredék gyűlt volna össze". A Csillagok háborújában Obi-Van Kenobi pontosan ugyanezekkel a szavakkal jellemezte Mos Eisley űrkikötőjét.

Vault Cityben a következőképpen búcsúzhatunk el egy vallásos polgártól: „Menjen máshova a hülyeségeivel - őrültekből itt telt-ház van!" Jack Nicholson „kedveskedett" így a Lesz ez még így se című filmben.

A rablók barlangjában találunk három dögcédulát Angel Eyes, Tuco és Blondie felirattal. Ők A Jó, a Rossz és a Csúf főhősei voltak...

New Renóban a bokszolóknál több híres ökölvívóval találkozhatunk: Jake LaMottán és Evan Holyfielden kívül itt találjuk Mike-ot is, aki közli, hogy „szereti a füleket" (közismert, hogy Mike Tyson egyszer leharapta egy ellenfele fülét).

Egy véletlenszerű találkozás során összefuthatunk a Gyaloggaloppból idetévedt Arthur királlyal és lovagjaival, akik az Antiochiai Szent Kézigránátot keresik...

És végül a legjobb (szintén Gyalog-galopp): New Renótól nem messze van a Halál Hídja, ahol egy hídőr tesz fel három kérdést (Ki vagy? Mi járatban vagy erre? Mennyi súlyt tud elcipelni egy olyan karakter, akinek 6-os ereje és Erős Hát képessége van?). Ha valamelyik kérdést elrontjuk, meghalunk, viszont mindenképpen válaszolnunk kell a kérdésekre, másképp nem jutunk tovább.

TÉRKÉP



■ 1. Arroyo ■ 2. Klamath ■ 3. Toxic Caves ■ 4. Den ■ 5. Modoc ■ 6. Haunted Farm ■ 7. Vault City ■ 8. Gecko ■ 9. Broken Hills ■ 10. New Reno ■ 11. Farm ■ 12. A Halál Hídja ■ 13. Sierra Army Depot ■ 14. Rablók ■ 15. Redding ■ 16. 15-ös pince ■ 17. New California Republic (NCR) ■ 18. 13-as Pince ■ 19. Military Base ■ 20. San Francisco ■ 21. Navarro ■ 22. Enclave olajkútja ■

Windows-tippek

Az óriások csatája, avagy Internet Explorer kontra Netscape Communicator

E havi cikkünkben a két legnagyobb internetes böngészővel foglalkozunk egy kicsit. Természetesen csak röviden, hiszen mindkettőről több száz oldalas könyveket írtak már, ezt itt és most nem tudjuk és nem is akarjuk túlszárnyalni.

Az internet-böngészők manapság már az operációs rendszer az alapvető tömörítő- és vírusirtó programok mellett a legfontosabb felhasználói programoknak számítanak, ezért mindenképpen érdemes velük foglalkozni. Kezdetekben sokféle böngésző létezett, de mára csak a címben említett kettő élte túl a konkurenciaharcot. Otthoni felhasználásra mindkettő ingyen beszerezhető, letölthető, szabadon felhasználható, így a döntés a mi kezünkben van – érdemes jól megfontolni!

Az Explorert az operációs rendszerünkkel együtt kapjuk egy külön CD-n, a Windows 98-ban pedig már benne is van, a kettőt egy CD-n kapjuk, összeintegrálva. Közismert, hogy ezért került elsősorban az amerikai antitröszt-bizottság elé a Microsoft, a per jelen pillanatban (december közepén) is folyik. Közvetetten a Microsoftnak köszönhetjük azt is, hogy a Netscape ingyenesen hozzáférhetővé tette a Navigatort és a Communicatort. Persze a Netscape Communicator Professional verziójáért még most is fizetni kell, de ez bennünket, otthoni felhasználókat nem érint.

Lássuk a medvé(ke)t!

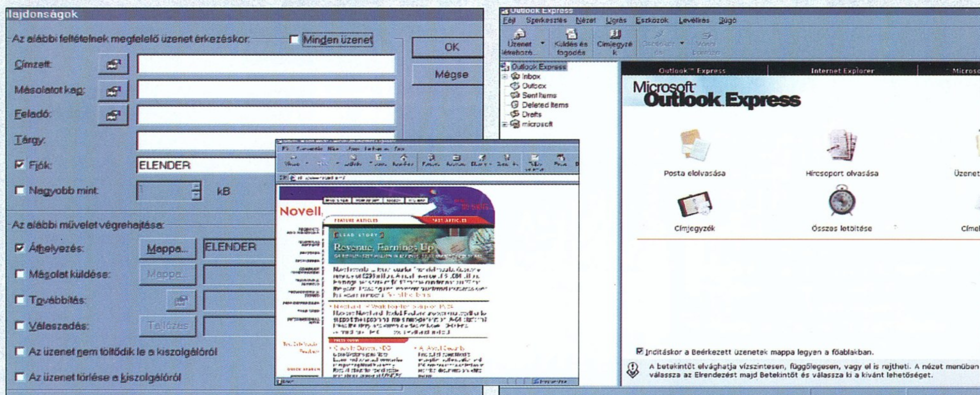
Az Internet Explorer jellen pillanatban a 4.01-es verziónál tart, amelyhez akár javítócsomagot (Service Pack) is letölthetünk a Microsofttól. Az ötös verzió még csak béta formájában érhető el, ezzel nem érdemes egyelőre foglalkozni. A négyes változat elődeihez képest szépült valamivel, a kezelőfelülete tetszetősebb és könnyebben használható. Ezzel a verzióval vezette be a Microsoft a csatornák (Active Channels) használatát. Ezek olyan oldalak, amelyekkel a Microsoft szerződést kötött, hogy támogatják az Explorert, cserébe a böngésző ezeket az oldalakat sokkal könnyebben elérhetővé teszi. Már az desktopunkra is betolakodnak ezek, de ki lehet őket kapcsolni, ha nem akarjuk használni. Ezeket az oldalakat gyakorlatilag egyetlen gombnyomással elérhetjük.

A másik – sokak számára jóval szimpatikusabb – újítás neve Outlook Express, amely egy nagyszerű levelezőprogram. Egyszerre több postafiókunk leveleit is le tudjuk tölteni vele, és egyszerűen külön mappákba helyezhetjük a különböző e-mail címekre érkezett leveleket. Természetesen mindez automatikusan történik, sőt, akár azt is megadhatjuk a Postabontónak (Inbox assistant) nevezett menüpontban, hogy bizonyos küldő vagy tárgy esetében hová kerüljön a levél. Ezzel a számunkra haszontalan leveleket akár azonnal le is törölhetjük, anélkül, hogy a szemünk elé kerülne. Azért ezzel bánjunk óvatosan, nehogy olyan levél is a kukába kerüljön, amit esetleg szeretnénk elolvasni. Akinek több postafiók is a rendelkezésére áll, annak feltétlenül a figyelmébe ajánlom ezt a programot, amelynek talán egyetlen jelentős hátránya, hogy az Explorer nélkül nem tudjuk feltelepíteni gépünkre.

A harmadik nagy újítás, amit legalább annyian szeretnek, mint amennyien kritizálják, az aktív asztal. Ennek segítségével a Windows desktopját, munkafelületét egy böngészőhöz hasonlóvá tehetjük, a Windows Intéző is a böngészőhöz hasonló kezelőfelületet kap. A Start gomb mellett is megjelenik néhány ikon (Intéző, Outlook Express...), amelyek segítségével könnyen elérhetjük az adott programot. Ennek egyik legfőbb oka, hogy azok is könnyen el tudjanak boldogulni a számítógép kezelésével, akik szinte kizárólag internetezésre használják a PC-t. Ha valaki aktívan használja az internetet, az Active Desktop neki készült, segítségével könnyebben eligazodik a winchester mappái között.

Ha már a telepítésnél tartunk, azt is meg kell jegyezni, hogy az Internet Explorer 4.0-t nagyon időigényes dolog feltenni. Még egy nagyon gyors gépen is eltarthat negyedóráig, de egy lassabb PC-n fél órát is igénybe vehet. Ez – és a jó 60 Mbyte-os helyfoglalás – az ára a kényelmes kezelésnek és sok extra szolgáltatásnak... Ráadásul az Explorer elég érzékeny arra, ha más programok is fel vannak telepítve a Windowsunk alá – senki ne lepődjön meg, ha nem sikerül első próbálkozásra felinstallálni (a 4.01-es verzióban már az ilyen problémák nagy részét megoldották). Létezik magyar verzió is belőle, bár a fordítás néhány helyen inkább mosolyra fakasztó, mint korrekt...

A Netscape Communicator a 4.5-ös verziónál tart, amely október végén jelent meg és érdemes mindenkinek kipróbálni, hiszen ebben a verzióban a Netscape „intelligens böngészést" ígért. Ez azt jelenti, hogy ha beírunk

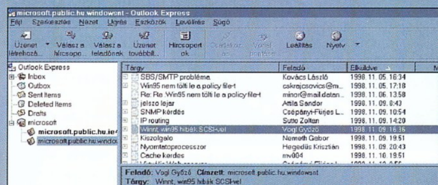
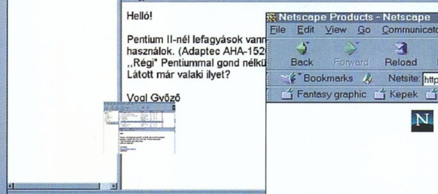
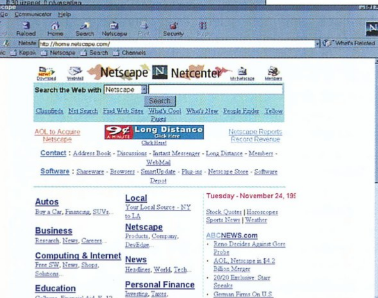
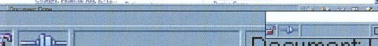
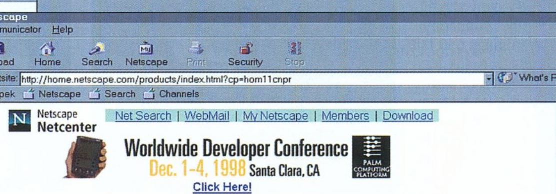
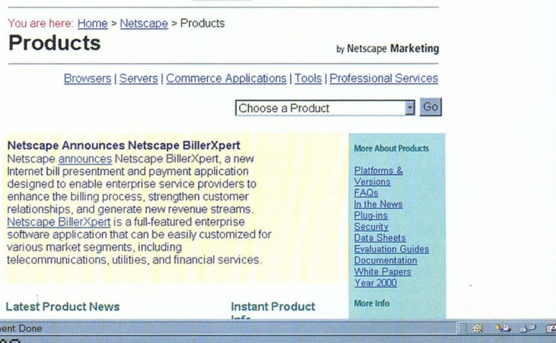


egy szót a címsorba, akkor azt először (mindenmás böngészőhöz hasonlóan) domainnévként próbálja meg értelmezni, az érdekes dolog akkor jön, ha ez nem megy. Ilyenkor ugyanis egy hasonló témájú oldalt választ, ha ez sem megy, megpróbál a Netcenter (egy Netscape-szolgáltatás) oldalai között találni ilyesmit, végül, ha ez sem sikerül, az Excite kereső találatait mutatja meg. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ez egyelőre csak az angol nyelvterületen élők, illetve az azon eligazodni képes felhasználók hasznára válik. A másik fontos tulajdonsága, hogy az éppen nézegetett oldalhoz hasonló témájú oldalak listáját adja fel a „What's related" gombra kattintva. A korábbi verziókhoz képest nagy újítás, hogy szériatartozékká vált a Macromedia animáció-lejátszója és a RealNetworks RealPlayer 5.0 hanglejátszó segédprogramja. Természetesen a megszokott részek is megmaradtak a csomagban: a Messenger levelező program, a Collabra hírolvasó és a Composer szerkesztő programok.

Lehetőségünk van a teljes Communicator-csomagból csupán a Navigatort, a konkrét böngészőt telepíteni, így alig 10 Mbyte-ot foglalva a winchesterünkön. A Navigator esetében is használhatunk csatornákat, csak itt Web Topnak nevezik őket, de a lényegük tulajdonképpen ugyanaz. A Netscape-ben is meg tudjuk ugyan nézni több postaládánk leveleit, de ehhez ki kell lépnünk a programból, újra kell indítani, és az indításnál kiválaszthatunk egy új felhasználói profilt. Ez olyan, mintha több különböző ember használná ugyanazon a gépen az internetet. Nem láthatjuk egyszerre az összes levelünket, csak külön-külön. Ez kicsit körülményes megoldás, már a négyes verzióban is lehetett volna rajta javítani, de a 4.5-ben már mindenképpen illett volna...

Természetesen nagyon sok olyan szolgáltatás van, amelyik mindkét böngészőben megtalálható. Ilyenek a biztonsági beállítások, az offline böngészés vagy a history. Ezekkel nem hiszem, hogy érdemes foglalkozni és helyünk sincs arra, hogy minden egyes opciót külön megemlítsünk. Mindenkinek a saját ízlésére bízzuk, melyik programot választja, tulajdonképpen még csak tanácsot sem igazán akarok adni. Annyit elárulhatok, hogy én az Outlook Expresst és a Netscape Navigatort használom. Persze így együtt egy kicsit sok helyet foglalnak, de bésén megférnek egymás mellett...

CSOKI

Amit tudni akartál a DVD-ről...

Mi is ez az egész? Mégiscsak lehet egyetlen CD lemezen több gigabájtnyi adatot tárolni? Nos, habár eleinte nem így volt, a mai technikának köszönhetően már lehetségessé vált ez is. Tulajdonképpen egy nem túl új technológiáról van szó, de mostanában tudunk komolyabban is beszélni róla, hiszen már több, a DVD-vel kapcsolatos szabvány is megkapta végleges formáját. Van a DVD-nek olyan aspektusa is, amit eddig még nem foglaltak szabványba.

A DVD valójában Digital Video Disc vagy Digital Versatile Disc vagy éppen semmi, attól függően, hogy kit kérdeztek. Nekem a középső a szimpatikus, vagyis a digitális többcélú lemez. Többcélú, mert korántsem arról van szó, hogy csak video anyagok jelennek meg DVD lemezen. Szép lassan jönnek a játékok is, és remélem, hogy a multimédiás kiadványok is megcélozzák ezt az adattárolót. Ma az új játékok már úgyis több CD-n jelennek meg, pedig a CD-ROM-ok megjelenésekor (anno '85-ben) azt hittük mindannyian, hogy 650 MB nagyon sok lesz. Sokat változott a világ (és a számítástechnika) az elmúlt néhány évben... Meg persze egy lexikonnak is jót tenne, ha nem négy-öt lemezen, hanem egyen jelenhetne meg, arról nem is beszélve, hogy egy Encyclopedia Britannica még DVD-n is több lemezt megtöltene.









Maga a DVD lemez 2 db 0,6 mm vastagságú, 120 vagy 80 mm átmérőjű polikarbonát rétegből, transzparens vagy nem transzparens ragasztóanyaggal rögzített szendvics, amely egy- vagy kétoldalas, de több adathordozó réteggel is ellátható. A hagyományos CD-khez hasonlóan a lemez trackekből (sávokból) és pitekből (bemélyedésekből) áll, és ezekben a kis bemélyedésekben tárolódnak el a bitek. A trackek mérete kb. fele akkora, mint a CD-nél, mindössze 0,74 mm, a pitek hossza 0,4 mm. Az adatok olvasására a CD-ROM-nál használatos 780 nm hullámhosszúságú infravörös lézer helyett 650, illetve 635 nm-es vörös lézerfényt használnak. A kisebb rekeszű lencserendszer kisebb fókusztávolságot eredményez, amely tovább növeli az adatsűrűséget. A lemez és az optika esetleges szöghibáiból adódó visszaverődési problémák csökkentése érdekében a lemez adattároló része fele olyan vastag, mint a CD-nél (0,6 mm). A CD-vel való kompatibilitás megőrzése érdekében a DVD két ilyen egymás hátával összeragasztott lemezből áll, így a DVD lemez vastagsága megegyezik a CD vastagságával, és nem utolsó sorban kétoldali adattárolást biztosít. Az adatok biztonságát is új hibajavító algoritmus szavatolja.

Fontos, hogy megértsük a DVD-video és a DVD-ROM közötti különbséget. A DVD-video valamilyen filmet tartalmaz, és egy TV-hez kapcsolt, külön erre a célra szolgáló eszközön lejátszható (ilyen például a Panasonic A-100EC is). A DVD-ROM a CD-ROM-hoz hasonlóan a számítógépünkön használható adatokat tartalmaz (például egy játékot), amely az előző eszközön értelemszerűen nem játszható le. Fordítva viszont már igaz lehet, ha a számítógépünkbe a DVD-ROM-on kívül egy MPEG2 dekóderkártyát is beteszünk. Nem árt tudnunk azt is, hogy az asztali DVD-videó lejátszó ára kb. háromszorosa a számítógépbe építhető egységnek, de ugyanúgy ráköthetjük a TV-re, mivel a dekóderkártyán van kompozit és S-VHS kimenet is.

Ha netán DVD-video lemezt vásárolunk, figyeljünk arra, hogy mit veszünk meg. Előfordulhat olyan, hogy egy régi video-CD-t veszünk, amely nem fogja a DVD-nek megfelelő minőséget produkálni. Hogy miért? Video-CD-k készítésekor az MPEG1 tömörítési eljárást használják, amely a VHS videóknál nem sokkal jobb minőségre képes. A DVD-video lemezek digitális stúdiószalagokról MPEG2 tömörítési eljárással készülnek, ami nem jelent nagy minőségromlást. Ennél a tömörítésnél a képkockák olyan részeit hagyják ki, amelyek nem változnak meg. A tömörítési eljárás fejlődésével nagyon jól meg lehet közelíteni a stúdió-minőséget. Ez persze csak azoknak mond valamit, akik már láttak stúdiószalagot. Nos, én már láttam, és elég nagy a különbség, elhihetitek...

A lemezen lévő hanganyagok szintén nagyon jó minőségűek. A DVD lemez készítésekor a hétköznapi audió CD-knél használatos mintavételezési frekvenciánál és bitmélységnél nagyobbal dolgoznak, ami azt jelenti, hogy a tárolás már egy magasabb minőségi fokon történik. Általában a lemezeken Dolby Digital rendszerben kerülnek rögzítésre a hangok, ami ugyanolyan, mint például a Kossuth mozi hangrendszere. Ahhoz, hogy ebben a minőségben tudjuk hallgatni a lemezünket, két dolog kell. Az első az, hogy a DVD-nkhez tartozó dekóderkártyán legyen Dolby Sorround vagy AC3, kimenet, illetve kimenetek, ez öt (vagy hat) kimenetet jelent a megszokott kettővel (jobb és bal oldal) szemben. Sajnos ez még nem általános a ma is kapható DVD kiteknél, de pl. a Creative

kitjében van már ilyen. A másik dolog pedig egy megfelelő hangrendszer, amely erősítőt és hangfalakat tartalmaz. Kaphatunk ilyet a gépünkhöz is, és van olyan játék is, ami képes ennek a kiaknázására (pl. Comanche 3, Wing Commander Prophecy). Az asztali egységek körében is vehetünk olyan erősítőt, ami képes a Dolby Sorround használatára, de persze ezek is sokkal drágábbak.

A DVD-video esetében sokat tettek annak érdekében, hogy ne legyen másolható a lemez. Egyrészt négy különböző védelmi eljárást alkalmaznak, de ezek részletes tárgyalásába nem hiszem, hogy érdemes lenne belemenni. Másrészt úgynevezett „regionális kódokat" is használnak, ami azt jelenti, hogy az adott régióban vásárolt lemez nem lesz lejátszható egy másik régióban vásárolt lejátszóban. Erre a filmkiadók miatt volt szükség, hiszen a mozifilmek a különböző országokban különböző időpontokban kerülnek bemutatásra, és anyagilag nem lenne kifizetődő, hogy a bemutató előtt valaki otthon megnézhesse a filmet.

Van még egy érdekes dolog, ez pedig a Divx. Ez a DVD-videónak egy olyan variációja, amely leginkább a kölcsönözhető videokazettára hasonlít. Először megvesszük a lemezt egy bizonyos összegért, aztán az első lejátszástól számítva még 48 órán keresztül nézhetjük a filmet. Utána már nem, csak ha a megfelelő helyen újra engedélyeztetjük. Természetesen az engedélyezés újra pénzbe fog kerülni. Ehhez speciális lejátszók kellenek (olyanok, amelyek képesek telefonvonalon keresztül bejelenteni valahová és az engedélyező kódot megszerezni). Ez az ötlet eddig még csak az amerikaiak fejében fordult meg, és nem valószínű, hogy határaikon túl is elterjed...

Készül már a DVD-audio szabványa is, de még egyáltalán nem tökéletes. Hasonlóan a DVD-video lemezekhez, itt is nagyobb mintavételezési frekvenciát és bitmélységet alkalmaznak majd. A szabvány talán már most ősszel elkészül, de ez is csak azt jelentheti, hogy jövő tavasszal láthatjuk esetleg az eredményét. A Sony és a Philips dolgozik egy olyan új audio CD formátumon, ami többet tudna nyújtani a mostaninál, mégpedig úgy, hogy a most használt eljárás szerint is rajta lenne az anyag. Tehát a megfelelő lejátszóban a szokásosnál több lehetőséget ki tudunk használni.

A DVD lemezek másik fontos felhasználási területe ugyebár a számítástechnika. Ezen a területen háromféle DVD lemezzel fogunk találkozni, ha nem is holnap, de a közeljövőben:

A DVD-video tulajdonságai:

- *több mint két óra nagyon jó minőségű film (több mint nyolc óra a kétoldalas – kétrétegű lemezeken),*
- *szélesvásznú megjelenítés,*
- *8 hangsáv, mindegyik max. 8 csatornával (gyakorlatilag 8 nyelvű szinkron lehetősége),*
- *max. 32 féle felirat,*
- *max. 9 kameraállás választási lehetősége (persze csak ha a lemezen lévő film is támogatja ezt),*
- *menürendszer,*
- *egyszerű előre és hátratekerés,*
- *a videokazettánál könnyebben tárolható, nem érzékeny a mágnesességre, hőre,*
- *még nagyon sok egyéb, ami a lejátszótól, illetve a szoftvertől függ.*





DVD-ROM: gyárilag elkészített, csak olvasható,

DVD-R: egyszer írható,

DVD-RAM: többször is írható lemez.

Ezek mind különböző méretű adatok tárolására alkalmasak, már csak azért is, mert fizikailag is két különböző méretű van belőlük. Létezik 12 és 8 cm-es átmérőjű lemez. Persze az is igaz, hogy a mai CD-knek is két méretváltozata van (elvileg), de a 8 cm-es korongok nagyon ritkák. A különböző adattárolási képességeket a lenti táblázatban foglaltuk össze.

Befejezésül néhány árat mondanék mindenki elriasztására, vagy esetleg kedvcsinálónak. Elég sok mindent lehet már kapni a magyar piacon is, úgyhogy lassan mindenki elkezdhet gondolkodni azon, hogy honnan szerzi a pénzt az új DVD-jére (na meg utána a lemezekre). Egy kétszeres sebességű DVD-ROM-ot 30-40000 Ft-ért vehetünk. A DVD-kitek ára értelemszerűen magasabb, kb. 50-70000 Ft között mozog. A leginkább fájó pont ma még a lemezek ára. Többnyire filmeket vehetünk DVD-lemezen, de már néhány játék is megjelent (pl. Tex Murphy Overseer). A külföldről behozott lemezek ára igen magas, 8-12000 Ft-ig terjed. A magyarországi kiadók által megjelentetett lemezek 5-7000 Ft között mozognak. Ezeken már szerepel magyar felirat is a választható nyelvek között és szeptembertől (az ígéretek szerint) már kapható olyan lemez is, amelyen magyar szinkron van.

Megnevezés	Fizikai méret	Oldal/ réteg	Adat-kapacitás	Videó-kapacitás
DVD-5	12 cm	SS/SL	4,38 GB	2 óra
DVD-9	12 cm	SS/DL	7,95 GB	4 óra
DVD-10	12 cm	DS/SL	8,75 GB	4,5 óra
DVD-18	12 cm	DS/DL	15,9 GB	8 óra
DVD-1	8 cm	SS/SL	1,36 GB	0,5 óra
DVD-2	8 cm	SS/DL	2,48 GB	1,3 óra
DVD-3	8 cm	DS/SL	2,72 GB	1,4 óra
DVD-4	8 cm	DS/DL	4,95 GB	2,5 óra
DVD-R	12 cm	SS/SL	3,68 GB	
DVD-R	12 cm	DS/SL	7,38 GB	
DVD-R	8 cm	SS/SL	1,15 GB	
DVD-R	8 cm	DS/SL	2,29 GB	
DVD-RAM	12 cm	SS/SL	2,40 GB	
DVD-RAM	12 cm	DS/SL	4,80 GB	



Creative és Prisme DVD-kitek

A DVD szabványok ismertetése mellett bemutatunk két DVD-kitet is, amelyet ma a magyar piacon meg lehet vásárolni. Hosszas elemzések és tesztek helyett inkább tapasztalatainkat szeretnénk megosztani Veletek.

Az első DVD-kit a Creative PC-DVD Encore Dxr2 névre hallgat. Ennek megvásárlásával kapunk egy DVD-ROM-ot, egy Dxr2 kártyát, amely a megjelenítéshez kell, audio- és videokábeleket, IDE- és a számítógép audio-kábelt, illetve természetesen a szükséges drivereket és lejátszó-programot.

A rendszerkövetelményeket kellemesen alacsonyak: amit érdemes kiemelni, az a Windows 95 és a Pentium 100-as processzor. Ugyan ma már szinte mindenki ilyet vagy jobbat használ, de azért nem árt tudni, hogy egy 486-os gépben, amelyen a Windows 3.1 fut, nem fogjuk tudni használni semmire (elég nehéz is lenne DVD lejátszó programot írni 16 bites alkalmazásként). SoundBlaster 16-os vagy annál jobb hangkártyát kérnek hozzá, tehát a 8 bites SB Pro kompatíbilis hangkártyák nem jók DVD lejátszáshoz.

Az eszköz beépítésénél nincsenek nagy nehézségek, csak arra kell ügyelnünk, hogy a kábeleket a megfelelő helyekre csatlakoztassuk (szükséges persze szabad PCI slot és IDE csatlakozó is a gépünkben). Az ilyen és ehhez hasonló eszközök is egyre inkább azt szorgalmazzák, hogy mindenki használjon otthon is SCSI eszközöket, hiszen így több winchestert tudunk egymás után felfűzni, és IDE csatlakozóink is szabadon maradhatnak.

Maga a DVD-drive 20-szoros sebességű CD-ROM-ként is funkcionál ugyan, de nem valószínű, hogy ezt sokan kihasználják (ők munka közben nem tudnak filmet nézni...). A DVD-drive elérési ideje 170 ms, az átviteli sebessége 2700 Kb/s; ugyanezek az adatok, ha CD-ROM-ként használjuk: 100 ms és 3000 Kb/s. A következő CD-lemez formátumokat támogatja: CD-Audio, CD-I, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo CD, CD-R, CD-RW, DVD-ROM és DVD-video. Aki jól megnézi a listát, láthatja, hogy nemcsak a DVD-video lemezek lejátszására képes, hanem a DVD-n megjelenő játékokat is tudjuk használni vele. A CD- és DVD-lemezeken a már „megszokott" mennyiségű adatokat tárolhatjuk, illetve olvashatjuk be vele. Mivel maga a DVD-drive is kétszeres, azaz második generációs, az ígéretek szerint nem lesz inkompatibilitási problémánk az írt CD-lemezeinkkel sem.

A dolog másik lelke az MPEG dekóder kártya, amely hardveresen végzi el az MPEG adatfolyamok megjelenítését. Természetesen így lényegesen gyorsabb a dolog, mintha csak egy szoftver gondoskodna erről (bár meg kell jegyezni, hogy egyes videokártyákhoz már kapunk szoftveres DVD lejátszó programokat, amelyek segítségével jó minőségben nézhetjük filmjeinket egy sima, egyszerű CD-ROM segítségével is). Mivel az MPEG1 szabvánnyal is kompatíbilis, ezért video CD-inket is megnézhetjük.

A dekóderkártya segítségével akár 1280x1024-es felbontásban is nézhetjük monitorunkon a filmet, de természetesen az jár a legjobban, aki összeköti a TV-t számítógépével és így nézi a filmet. A kártya hátulján ehhez kompozit- és S-video kimenetek állnak rendelkezésünkre, úgyhogy akár videokazettára is felvehetjük a filmet nagyon jó minőségű másolatot készítve ezzel. Ez a kártya végzi a hang lejátszását, illetve dekódolását is. Ennek segítségével hallgathatjuk a filmet akár hat hangszórón is, de ehhez be kell szereznünk egy olyan erősítőt, amely képes a hat hangszóró meghajtására, mindenesetre a kártyán van olyan hangkimenet, amelyet egy ilyen erősítőre rákötve a tökéletes Dolby Digital (AC-3) hangzást tudjuk megszólaltatni. Persze akinek nincs ilyen berendezése, annak sem kell szomorkodnia, a kártya ezt az AC-3 jelet képes sztereó jellé lekeverni, így egyszerűen két hangszórón kapjuk vissza a hangot.

Mindent összevetve ez egy nagyon jó kis szerkezet és bőven megéri azt a kb. 60000 Ft-ot, amennyiért a boltokban árulják.

A másik bemutatásra kerülő szerkezet a Prisma nevet viseli. Ha már az előbb az árnál tartottunk, érdemes megemlíteni, hogy ez valamivel olcsóbb, 50-55000 Ft körüli áron vásárolhatjuk meg. Sajnos a kis árkülönbséghez képest egy lényegesen gyengébb kitet kapunk. A dobozban egy Prisma MPEG dekóder kártyát, egy DVD drive-ot, audio kábelt, kétféle kábelt a különböző videokártyákhoz és a drivereket, illetve lejátszó szoftvert találjuk.

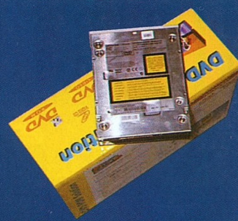


Először is lássuk a rendszerkövetelményeket: Windows 95 OSR2, Pentium 166, 16 MByte RAM és egy olyan hangkártya, amely támogatja a 48 kHz-es minőséget. Sajnos a kit csak néhány videokártyát támogat: S3 Virge (DX vagy GX), S3 Trio 64/V2 (DX vagy GX) és azok az ATI kártyák, amelyek a Ragell chipet használják. Ez azért érdekes (és kevéssé érthető), mert az a felhasználói réteg, aki DVD kitet vásárol, valószínűleg nem az olcsó S3-as, illetve a szűk körben elterjedt ATI videokártyákat használja... A hangkártya-kérdés sincs túlságosan részletezve a Prisma leírásában. Nekem egy Yamaha chipes SB Pro kompatíbilis és egy Turtle Beach Malibu hangkártyával sikerült életre keltenem az eszközt. A sima SoundBlastert nem támogatja, még az AWE 64 Gold változatát sem...

A videokártya-igény azon egyszerű okból támad, hogy egy belső kábellel össze kell kötnünk az MPEG dekóder-









kártyát videokártyánkkal, enélkül nem tudjuk monitorunkon megnézni a DVD filmet. Ebből következik az is, hogy a DVD felbontása megegyezik videokártyánk felbontásával. A dekóderkártyán egy S-video és egy kompozit kimenet van, amellyel össze tudjuk kötni egy videóval vagy TV-vel a számítógépünket.

Maga a DVD-drive itt is második generációs, azaz a DVD lemezeket kétszeres, a CD lemezeket pedig 20-szoros sebességgel játszhatjuk le. Az elérési idő 170 ms, az adatátviteli sebesség 2700 Kb/s a DVD-nél, 90 ms és 3000 Kb/s a CD-ROM-nál (tehát nagyjából ugyannyi, mint a másik bemutatott DVD-nél). A támogatott formátumok sora is szinte megegyezik a Creative eszközével: DVD-ROM, DVD-video, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-I, CD-I ready, CD-I bridge (photo CD, video CD), CD-G, CD-R, CD-RW. A rögzített adatmennyiségek szintén megegyeznek, ugyanis ezek szabványban is rögzítettek, nemcsak a lemezeken. A Prismával is lejátszhatunk a DVD lemezeken kívül video CD-ket is.

Sajnos annak ellenére, hogy a hangkártyák között is igen válogatós, a Dolby Digital hangzást csak sztereó jelre lekeverve hallgathatjuk – ez nagyon messze áll a hat hangszórós hangzástól.

Mindent összevetve a Creative jóval előbbre jár, nemcsak a hangkártyák, de a DVD-kitek terén is. A Prisma ugyan korábban kirukkolt az övével, de ennek az lett a következménye, hogy terméke a mai kor igényeinek már nem felel meg. Sokkal több vesződséggel jár a beépítése is – nekem egy órámba került elindítani, annak ellenére, hogy az alkatrészek már a rendelkezésemre álltak. A Creative eszközeit egyszerűen csak betesszük a gépbe, összedugdossuk a megfelelő kábeleket és már nézhetjük is a filmeket. Nem utolsó szempont az sem, hogy nemsokára hazánkban is lehet majd kapni a Creative-tól ötszörös sebességű DVD drive-ot, és a kitben az MPEG dekóderkártyát is fejlesztették.

CSOKI

CD-tartalom

A nagy karácsonyi szezon után januárban joggal várhatnánk, hogy némi pangás veszi kezdetét a játékpiacon, ám szerencsére ez koránt sincs így! A játékok egyre csak jönnek és jönnek: most éppen a külső nézetes 3D játékok a nyerők, mindegy, hogy kaland vagy akció. Előbbire példa a King's Quest nyolcadik része, amely régen a jól megszokott point and click kategóriába tartozott, de mára a 3D menthetetlenül lenyelte ezt a játékot is. Vagy itt van az Elder Scrolls legújabb kalandja, a Redguard, szintén 3D köntösben; de akciókból sincs hiányunk, elég csak megemlíteni a Descent 3-at, a Rogue Squadront, a The Dark Projectet, vagy akár az Uprising folytatását. A jövő a 3D-é...

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található.

Miután feltelepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

DESCENT 3 INTERPLAY / AKCIÓ

Az Interplay volt a legelső cég, amely megirigyelve a first person shooterek sikereit, elkészített egy hasonló nézetű űrhajós akciót, a Descentet. A harmadik epizód újításai leginkább a gyönyörű 3Dfx-es grafikában keresendők, ráadásul a készítők nem estek át a ló túloldalára: így nemcsak egy színes fényorgia az egész játék.

KILLER TANK ELEKTROTECH MULTIMEDIA / AKCIÓ

Egy remekül megoldott akciójáték, amelyben egy tankkal kell gátat szabnunk az ellenség terjeszkedésének. A játékmenet a mostanában divatos third person nézet, és annak ellenére, hogy Lara Croft helyett egy kéttonnás acélszörnyeteg dübörög a kezünk alatt, nagyszerűen lehet vele szórakozni.

THIEF – THE DARK PROJECT EIDOS INTERACTIVE / 3D AKCIÓ

Ebben az akció-kalandban végre más oldalról közelítik meg az alkotók a stílust! A játékban ugyanis - ahogy az már a címből is kiderül – egy tolvajt alakítunk, aki nem a bátor rohamozásról és öldöklésről híres. Sikereink érdekében lopakodnunk kell, az árnyak takarásában osonni, csapdákat le- és felszerelni, titkos ajtókat keresni mindezt halálos csendben, még lépteinknek sem szabad hallatszania. Ne higgyük, hogy unalmas a játékmenet, sőt, általában izgalmasabb is, mint a folyamatosan pergő akció!

THUNDER BRIGADE INTERACTIVE MAGIC / AKCIÓ

A Thunder Brigade az Interactive Magic 3D akciója; úgy látszik a stílust egyik kiadó sem kívánja hanyagolni. Feladatunk, hogy egy kis lánctalpas járművel kellemetlen perceket szerezzünk a ránk rontó ellenfeleknek.

TINY TRAILS MIDAS INTERACTIVE / AKCIÓ

Aranyos 3D logikai platformjáték, amelyben főhősünk egy kutyus, vele kell felszedegetnünk a pályán lévő nyuszikat. Ennek érdekében tömböket kell tologatnunk, ugratókat igénybe venni, egyszóval a fejünket használni...

UPRISING 2 3DO / 3D AKCIÓ

Az Uprising első részében csak egy földhöz rögzített ágyúból szórhattuk az áldást, a folytatásban azonban már egy repülő-lépegető járművel kavaroghatunk a játék által kínált ködös cybervilágban. A játék hasonlít a Descent 3-hoz, azzal a különbséggel, hogy itt legtöbbször a szabad ég alatt manőverezünk, nem kikötők és űrbázisok mélyén.

KING'S QUEST 8 SIERRA / 3D KALAND

A King's Quest-sorozat igen hosszú múltra tekint vissza. A legújabb részben, a Mask of Eternityben nagyot újítottak: átalakították a játékmenetet 3D módba, és egy kicsit pergőbb lett az egész, így nagyon könnyű összetéveszteni egy third person shooterrel, de nem az: a King's Quest 8 kalandjáték!

REDGUARD BETHESDA / KALAND

Új kalandjáték látott napvilágot az Elder Scrolls fantasy világából! A Redguard a kornak megfelelően hűen követi a 3D trendet, bár a megva-

KLINGON HONOR GUARD

MICROPROSE / 3D AKCIÓ

Unreal engine-es first person shooter, amely kerettörténetnek a Star Trek világát vonja maga köré. A játékban a klingon faj oldalán állunk, amelynek tagjai galaxis szerte arról híresek, hogy vitás kérdéseiket fegyverrel döntik el.

Mozgás	Kurzornyilak
Lövés	Bal Ctrl vagy bal egérgomb
Ugrás	Jobb egérgomb
Lehajlás	/
Tárgyhasználat	Enter



ROGUE SQUADRON

ACTIVISION / 3D AKCIÓ

A legújabb Star Wars-játékban újra a lázadók oldalán vethetjük be magunkat a talán már soha véget nem érő küzdelembe. Legtöbbször a bolygó felszínén repülhetünk a már megszokott hajókkal, és kipróbálhatunk egy új típust, a V-Winget is.

Űrhajó mozgatása	egér
Gyorsítás	W
Lassítás	S
Tüzelési mód	X



JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Descent 3	Akcio\Descent 3\Descent3.exe	Akció	P200, 32 Mb	45 Mb
Killer Tank	Akcio\KillerT\Setup.exe	Akció	P166, 32 Mb	50 Mb
Klingon Honor Guard	Akcio\Klingon\khg.exe	Akció	P200, 32 Mb	60 Mb
Rogue Squadron	Akcio\Rogue\rogue.exe	Akció	P166, 32 Mb	42 Mb
Thief – The Dark Project	Akcio\Thief\thiefd.zip	Akció	P166, 32 Mb	63 Mb
Thunder Brigade	Akcio\Thunder\thunder.exe	Akció	P166, 16 Mb	38 Mb
Tiny Trails	Akcio\Tiny\.tiny.zip	Akció	P90, 16 Mb	28 Mb
Uprising 2	Akcio\Uprising2\uprising2.exe	Akció	P166, 32 Mb	60 Mb
King's Quest 8	Kaland\Kq8\maskdemo.exe	Kaland	P200, 32 Mb	80 Mb
Redguard	Kaland\Redguard\redguard.exe	Kaland	P200, 32 Mb	80 Mb
Ruthless.com	Strat\Ruthless\Ruthless.exe	Stratégia	P166, 32 Mb	20 Mb
Settlers 3	Strat\Settler3\Settler3.exe	Stratégia	P166, 32 Mb	80 Mb
Warzone 2100	Strat\Warzone\Warzone.exe	Stratégia	P200, 32 Mb	30 Mb
F 16 Multirole Fighter	Szimul\F16\F16demo.exe	Szimulátor	P200, 32 Mb	50 Mb
Nascar 1999	Szimul\Nascar99\nr1999.exe	Szimulátor	P166, 32 Mb	26 Mb
Nascar Revolution	Szimul\NasRev\Naserv.exe	Szimulátor	P200, 32 Mb	60 Mb
Pro Boarder	Szimul\Pboarder\Setup.exe	Szimulátor	P166, 16 Mb	52 Mb
Scars	Szimul\Scars\Scars.exe	Szimulátor	P166, 32 Mb	12 Mb
Test Drive 4x4 Off Road 2	Szimul\Tdoff2\tdo23dfx.exe vagy tdo2sof.exe	Szimulátor	P166, 32 Mb	30 Mb

lósítás elmarad a nagyoktól (Heretic 2...), de a játék kaland-része mindenért kárpótol. A történet a XIV-XV. századi Karib-tenger szigetvilágának életét idézi: kalózok, egzotikus helyek, rapír és konkvisztádorok...

RUTHLESS.COM
REDSTORM ENTERTAINTMENT / STRATÉGIA

Érdekes gazdasági stratégia, amelyben egy ingatlanokkal foglalkozó vállalkozást kell felfuttatnunk. A játék komoly gazdasági szimulációval rendelkezik, úgyhogy csak a mikro- és makroökonómia ismeretében érdemes nekivágni, ha sikerélményre vágyunk...

SETTLERS 3
BLUE BYTE / STRATÉGIA

A népszerű sorozat újabb tagot tudhat a magáénak! Feladatunk nem sokat változott: egy gyümölcsöző birodalmat kell felépítenünk a semmiből, és annak minden egyes részére odafigyelnünk, úgymint a gazdaság, ipar, közigazgatás, és természetesen a hadsereg.

WARZONE 2100
EIDOS INTERACTIVE / STRATÉGIA

Jövőben játszódó real-time stratégia, nagyszerűen kivitelezett 3D engine-nel. A táj a colored lighting technikának köszönhetően gyönyörű. A játék érdekessége, hogy egységeinket magunk tervezhetjük meg a kutatóközpontban.

F16 MULTIROLE FIGHTER
NOVALOGIC / SZIMULÁTOR

Ebben a repülő-szimulátorban az egy F16 Falcon pilótafülkéjébe ülhetünk be. A játék nem túl nehéz, így a stílussal most ismerkedő is könnyen elboldogul vele; kedvcsinálónak tökéletes.

NASCAR 1999
SIERRA / SZIMULÁTOR

A Sierra nem hagyja, hogy a régről ismert Nascar Racing feledésbe merüljön, így hamarosan kiadásra kerül az újabb változat, a Nascar 1999, mai körülményeknek megfelelően, azaz 3D köntösben és multiplayer lehetőséggel!

NASCAR REVOLUTION
ELECTRONIC ARTS / SZIMULÁTOR

Szintén egy Nascar-feldolgozás, ezúttal az Electronic Artstól. A játékban eredeti versenyzők és pályák kaptak helyet, és a hangulat is remek – ahogy azt már megszokhattuk a kiadótól.

X GAMES PROBOARDER
ELECTRONIC ARTS / SPORT

Az előző CD-nken található Snow Wave Avalanche-hoz hasonló snowboard-szimulátor. A sima lesiklás mellett a szlalom, illetve a deszkával való ugrás is megtalálható.

SCARS
UBI SOFT / SZIMULÁTOR

Aranyos kis autóverseny, leginkább a Powerslide-ra hasonlít, ahogyan autónkkal csúszkálunk a terepen. A játék egyszerűségét ellensúlyozza a gyönyörű grafika: végre terjedni kezd az autós játékokban is a colored lighting technika felhasználása...

TEST DRIVE 4X4 OFF ROAD 2
ELECTRONIC ARTS / SZIMULÁTOR

A Test Drive-sorozatnak rendhagyó epizódjai is vannak, ilyen az Off Road-sorozat is. A játékban terepjárókkal és dzsipekkel kell az erdős hegyvidéket meghódítanunk.

ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött ?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-1351), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj nekünk a 203-1351-es számra, és megoldjuk a problémát.

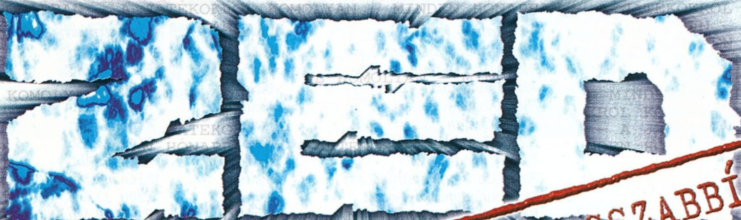
...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

... azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerző neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepageünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ '99

MOST MEGSPÓROLHATSZ 2914 FT-OT (3 ZED ÁRÁT) HA FEBRUÁR 28-IG EGY ÉVRE ELŐFIZETSZ, VAGY CSAK MEGÚJITOD LEJÁRÓ ELŐFIZETÉSED!

AZ AKCIÓ IDEJE ALATT AZ ELŐFIZETÉSI DÍJ

EGY ÉVRE 8990 FT

FÉL ÉVRE 4990 FT

NEGYED ÉVRE 2790 FT

AZ EGY ÉVES ELŐFIZETÉSEK MELLÉ MOST EGY TELJES JÁTÉK CD-T, ÉS A JÖVŐ ÉV VÉGÉN MEGJELENŐ ZED 2000 ÉVKÖNYVET ADJUK AJÁNDÉKBA!

Előfizethető csekken, postai utalványon a szerkesztőség címén (CD Pegasus Kft. 1518 Budapest, Pf. 27.), banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 bankszámlaszámon, vagy személyesen a szerkesztőségben (1113 Budapest, Bartók Béla út 152/c I. em. 103.)

MINDEN HÓNAPBAN
A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN

Kedves Előfizető!

Köszönjük, hogy a PC ZED Magazint választottad, örülünk, hogy lapunk megnyerte tetszésedet. Reméljük, sikerül örömet szereznünk minden hónapban a száz oldalnyi színes információval, a játszható demókat, segédprogramokat, videókat tartalmazó CD-mellékletünkkel. Most az 1999. novemberében megjelenő PC ZED EXTRA Évkönyv mellett választhatsz egyet az előfizetésedhez járó teljes játék CD-k közül is, melyet postafordultával küldünk.

Jó szórakozást!

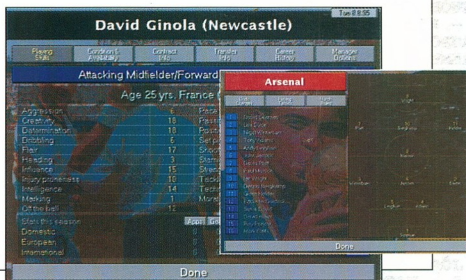
SIM ISLE A Maxis híres Sim-sorozatának egyik legnagyobb sikerű tagja a Sim Isle, amelyben egy trópusi szigetet kell benépesítenünk, városokat, infrastruktúrát építenünk úgy, hogy közben a természet kényes egyensúlyát se bolygassuk meg. Egy vérbeli gazdasági stratégia mindenkinek, akik a gondolkodtató játékokat szeretik!



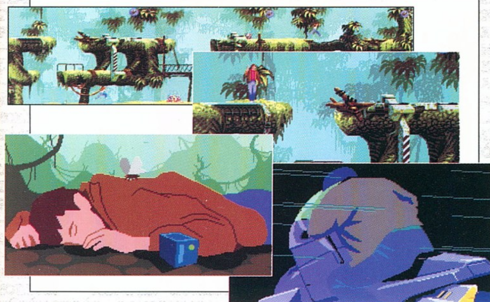
MYSTIC TOWERS Egy kedves mászkálós játék, amelyben főhősünkkel, egy varázslótanonccal bejárhatjuk a mágia misztikus tornyait, és – miközben ellenfeleinket csapdába csaljuk vagy elmenekülünk előlük – összegyűjthetjük az ott felhalmozott mesés kincseket! Egy igazi ügyességi játék, amely nemcsak a fiatalabb korosztályt szögezi hosszú órákra a monitor elé!



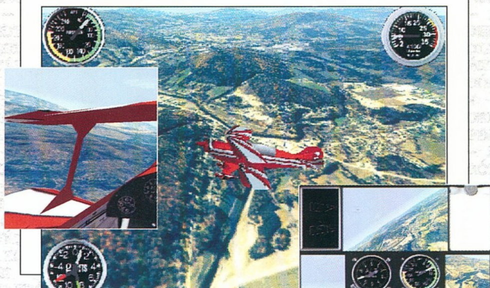
CHAMPIONSHIP MANAGER A foci-manager programok „nagy öregje", amelynek árnyékából máig sem tudnak kilépni a hasonló stílusú játékok. Az angol első liga klubjai közül választhatunk magunknak csapatot, amelyet aztán a dobogó felső fokára vezényelhetünk. Feladataink között fog szerepelni többek között a játékosvásárlás, taktikák beállítása és a csapatösszeállítás is…



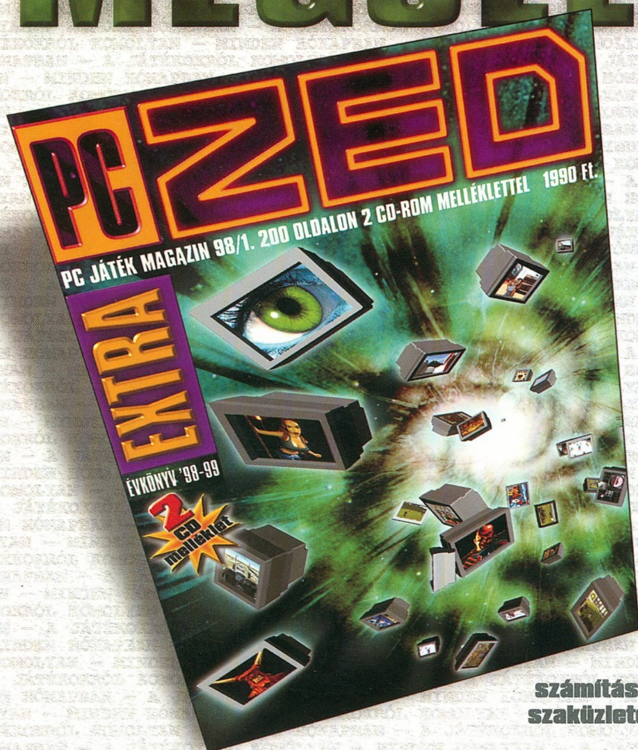
FLASHBACK A Flashback, az akció- és kalandjátékok különös keveréke néhány éve forradalmasította a játékipart és tulajdonképpen a Tomb Raider egyenes ági ősének számít. Hősünk előtt – miután megmenekül rejtélyes üldözői elől és lezuhan a dzsungelben – hosszú és izgalmas kalandok sora áll, míg a mozijelenetekkel tarkított játék végén legyőzi ellenségeit!



FLIGHT UNLIMITED Egy repülőgép-szimulátor, amelyben nem a katonai célok elpusztítása és az ellenséges vadászgépek likvidálása a feladat. A Flight Unlimitedben műrepülőgépeket vezethetünk, és „csak" annyi a dolgunk, hogy a megadott helyre elrepüljünk és ott sikeresen leszálljunk. Az elmaradt lövöldözésért cserébe viszont a szimuláció szinte tökéletes, minden úgy működik, ahogy a valóságban!



MEGJELENT!



A PC-S JÁTÉKOK MÚLTJA, JELENE, JÖVŐJE

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ ÁTTEKINTÉS

Kapható az újságárusoknál, a fontosabb könyvesboltokban, számítástechnikai és játékszoftver szaküzletekben.

BARÁTKOZÓKNAK ■ HALADÓKNAK ■ PROFIKNAK

érdekességek, ötletek a játékok világából
cyberstyle – a világhódító hobby
interaktív média – a harmadik generáció
cybervilág – az évezred utolsó évében
top'98
játékelemzések
végigjátszások
tudnivalók a vírusokról
internet
hardver ajánlások



AZ EZREDFORDULÓ HOBBIJA – A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN.